

ESPACES IMAGINAIRES DES JEUX DE RÔLE SUR TABLE



ESPACES IMAGINAIRES VIRTUELS DES JEUX DE RÔLE EN LIGNE :

LIEUX DE CLIVAGE OU AIRES INTERMÉDIAIRES D'EXPÉRIENCE ?

Sarah Béranger

Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique

sous la direction de Monsieur Sylvain Missonnier

Université Paris-X Nanterre. Session : Juin 2004

(Images : 1] http://www.ffjdr.org 2] http://camelot.jeuxonline.info en ligne au 1[er] mai 2003)

Remerciements

Je remercie en premier lieu Monsieur Sylvain Missonnier, pour ses précieux conseils ainsi que pour sa patience.

Je tiens à remercier Monsieur Pierre Gaudriault, pour sa formation aux épreuves projectives et sa disponibilité.

Un grand merci à tous les enquêtés, pour leur participation et leurs explications ; pour m'avoir laissée entrer dans leur groupe et fait découvrir leur monde. Merci à Eric L. et Ghislain de F., pour le jeu de rôle sur table, à Johan S. et Raphaël D., pour le jeu de rôle en ligne.

Merci à Javotte et Johan, pour la sociologie du jeu de rôle, EverQuest, eXistenZ, Avalon... et leur assistance informatique.

Enfin, un grand remerciement à mes parents, à Rémi, à tous ceux qui m'ont soutenue durant ce travail et particulièrement Céline R.


SOMMAIRE


INTRODUCTION

Vers le choix du terrain.

> *« Nous avons toujours eu peur dans le noir, nous frissonnons toujours dans les forêts obscures. Le merveilleux ne meurt pas, tout simplement parce que nous aurons toujours besoin de nous raconter des histoires. »*[1]

On observe, depuis quelques années, le surgissement d'un intérêt pour l'imaginaire et les mondes enchantés : en témoignent des livres, des films, des titres d'articles (« Harry Potter : *le triomphe de l'imagination* », « Le Seigneur des Anneaux : *le pouvoir de l'imaginaire* », « *Monts et merveilles, enquête au pays des fées* »…). C'est ce curieux contexte sociologique qui a en premier lieu attiré notre attention. Nous nous sommes interrogée sur les motifs d'une telle passion chez des individus adultes.

Une circonstance particulière nous a permis ensuite d'aller au-delà du constat d'engouement, de focaliser l'individu rêveur. Une personne de notre entourage, particulièrement *raisonnable* et peu rêveuse, invitée pour la première fois à participer à une partie de jeu de rôle sur table, en est revenue fascinée, déclarant abruptement : « J'ai eu un duel. Je n'avais jamais vécu ça. »

Comment est-il possible de *vivre* un duel et quels motifs peuvent pousser un individu à vouloir incarner un duelliste ou tout autre simulacre ? – ces deux questions ont été à l'origine de notre recherche, en ont constitué le point de départ.

Nous savions qu'il existait une adaptation à l'écran de ces jeux de simulation, la pratique en France de jeux comme *EverQuest* ou *Dark Age of Camelot* étant relativement récente. Les jeux de rôle en ligne, précisément les MMORPG (Massively Multiplayers Online Role Playing Games, jeux de rôle massivement multi-joueurs), ont seuls retenu notre attention. En effet, le joueur de jeu de rôle en ligne, contrairement au joueur de jeux vidéo, incarne un personnage qui évolue, qui ne gravit pas simplement les échelons de niveau en niveau, mais *change* (il devient plus fort, plus intelligent…). Par ailleurs, le jeu de rôle en ligne est un jeu de groupe – le joueur de MMORPG est seul à l'ordinateur mais côtoie des centaines d'autres personnages au sein du jeu – quand la plupart des jeux vidéo (sur console ou sur ordinateur) sont des

---

[1] LE BRIS, M., directeur du centre culturel de l'abbaye de Daoulas (Finistère), cité par AUBEL, F. et DU BRUSLE, M. (2002). Monts et merveilles. *Epok*, 32, pp. 10-24.

jeux en solo. Nous avons donc souhaité comparer deux populations de joueurs, jouant à plusieurs et incarnant un personnage de manières différentes.

Pourquoi certains individus choisissent-ils de *« s'évader du monde en se faisant autres »* (R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958, p. 60)[2] autour d'une table, jouant leur rôle de vive voix entre amis, quand certains autres préfèrent avoir le nouveau monde en 3D sous les yeux, faisant agir et parler un avatar à l'écran, seuls dans une pièce ? Cette interrogation a déterminé notre démarche comparative.

La littérature.

Peu de recherches ont été effectuées sur le jeu de rôle sur table dans une perspective psychologique, en particulier en France. La littérature est essentiellement journalistique et sociologique. Cette pratique ludique a pourtant été mise à l'index par un discours médiatique avertissant des possibles conséquences néfastes du jeu (dépendance, déréalisation, comportements agressifs…). Aujourd'hui, l'apparition des MMORPG s'accompagne du même type de discours. Quelques enquêtes ont été réalisées aux Etats-Unis, principalement en psychologie sociale. Dans le domaine de la psychologie clinique, des auteurs se sont intéressés à l'avatar virtuel, mais leurs recherches ne sont pas précisément consacrées au jeu de rôle.

Le sujet de recherche.

Nous souhaitons étudier *« le sens que l'usage [du jeu] a pour le sujet »* (B. Seys, 2002, intervention au colloque du GET)[3]. Nous cherchons premièrement à observer si des traits de sa personnalité, des éléments de sa problématique peuvent être mis en lien avec son acte de jouer à ce jeu-là ; et si l'investissement de mondes, de personnages imaginaires et imaginaires virtuels, peut être mis en rapport avec une modalité particulière de relation d'objet dans le jeu et hors du jeu. Notre question est la suivante : un défaut de socialisation, un trouble dans la relation objectale peut-il être mis en évidence chez les deux types de joueurs ?

---

[2] CAILLOIS, R. (1958), *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; 2003, Gallimard (Folio Essais, n° 184).

[3] SEYS, B. Intervention, 6 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Place et rôle des usages des TIC dans la souffrance psychologique*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesSeys.pdf On notera chaque fois l'adresse exacte où figurera la citation, ainsi que la date à laquelle elle aura été copiée, les sites étant mis à jour, et donc modifiés, régulièrement.

Dans le cadre de travaux consacrés à l'utilisation et aux utilisateurs d'Internet, les chercheurs en psychologie posent actuellement l'hypothèse d'une utilisation transitionnelle du média (M. Civin, S. Missonnier). La seconde partie de notre travail se situe dans la lignée de ce questionnement. Le jeu de rôle en ligne et, par extension, le jeu de rôle sur table, est-il susceptible d'être un *moyen* plutôt qu'une fin ?

Le sujet-joueur qui incarne un personnage, le faisant parler par sa bouche à la table ou lui donnant vie dans l'espace virtuel (avatar, *« descente [d'un dieu] sur terre »*)[4], rompt-il le contact, *déconnecté* de la *real life*[5] ? Quel que soit le domaine d'investigation, on s'est souvent intéressé à l'intrusion de la « réalité imaginaire », ou imaginaire virtuelle, dans la Réalité ordinaire des choses : la presse a relaté certains débordements (un jeune joueur poignardant un de ses professeurs en criant « je suis le Roi »…), des recherches ont prouvé l'incidence de jeux vidéo à caractère violent sur le comportement des jeunes utilisateurs. Nous envisageons moins ici l'effraction de la Réalité par l'Imaginaire que le clivage des deux entités et le repli dans l'une d'elle, la « bonne » au regard de l'individu joueur – l'Imaginaire.

> *« - Tu la trouves comment ta vraie vie ?*
> *- J'ai l'impression qu'elle est irréelle. »*[6]
>
> *« - Est-ce que c'est la Classe "Spécial A" ?*
> *- Nous l'appelons la "Classe Réelle"*
> *[…]*
> *- Rappelez-vous ! C'est la "Classe Réelle" ! La Réalité n'est rien d'autre qu'une obsession qui nous retient tous ! Pourquoi n'en ferais-je pas ma réalité ? Ash ! Ne laissez pas les apparences vous tromper ! C'est le monde ! »*[7]

---

[4] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, tome ½, article « avatar », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème édition 2000.

[5] *La « vraie vie » ; « real life »* est le terme consacré.

[6] *eXistenZ* (1999), film de David Cronenberg, sortie nationale le 14 avril 1999. Dans un avenir proche, une créatrice de génie a inventé une nouvelle génération de jeu qui se connecte directement au système nerveux : eXistenZ. Lors de la séance de présentation du jeu, un fanatique cherche à la tuer. Une poursuite effrénée s'engage alors, tant dans la réalité que dans l'univers du jeu ; il devient rapidement difficile de dire si l'on est dans le jeu ou hors du jeu.

[7] *Avalon*, film de Mamoru Oshii, sortie nationale le 27 mars 2002. *Avalon*, qui donne son nom au film, est un jeu de guerre et de réalité virtuelle. L'héroïne du film est une jeune joueuse, Ash, que l'on voit évoluer tant à l'intérieur du jeu *Avalon*, lorsqu'elle incarne son personnage de guerrière, que dans le monde de la vie de tous les jours, hors du jeu. On ignore toutefois si ce « monde hors du jeu », monde ordinaire, est réellement hors du jeu. Il est possible que la totalité de l'action du film se déroule dans le jeu.

I) THÉORIE

PREMIÈRE PARTIE :

OBJET D'ÉTUDE. HISTOIRE ET DESCRIPTION. DÉBUT DE PROBLÉMATISATION.

PRÉAMBULE : ce qui n'est pas étudié ici.

α - **Le Psychodrame.**[1]

Il existe deux types de jeux de rôle : le jeu de rôle ludique, qui est notre objet d'étude, et le jeu de rôle thérapeutique, ou psychodrame. Il convient de définir cette dernière activité, de la distinguer de la première, afin qu'il n'y ait pas d'équivoque.

Le psychodrame, de *psychè* (âme) et *drama* (action), est une technique thérapeutique mise au point par le Dr J. L. Moreno entre 1908 et 1935. *« Il s'agit de vivre en groupe une situation passée, présente ou même future, non en la racontant (comme en psychothérapie ou en psychanalyse), mais dans un agir improvisé, en une sorte de Commedia dell'Arte (mais un jeu sans scénario établi) s'appliquant à une situation vécue »* (A. Ancelin Schutzenberger, *Introduction au jeu de rôle*, 1975, p. 39). L'individu doit jouer un rôle, spontanément, sur le mode de l'improvisation, exprimer ses sentiments, se mettre en scène dans une situation ; d'autres individus joueront les personnages nécessaires à l'action, donnant la réplique au protagoniste principal. Dans le cadre d'une approche psychanalytique du psychodrame, J.-F. Rabain (1996) note : *« La séance fonctionne comme un* rêve, *qui serait fait en commun, et qui donne lieu à des associations et à des interprétations. Le matériel fantasmatique peut y être traité comme le contenu manifeste du rêve. Les contenus latents seront progressivement verbalisé, mis en scène par le jeu, dévoilés par les associations du patient et les interprétations de l'analyste-meneur de jeu »* (*« Le psychodrame psychanalytique »*, p. 633).

En mettant en *action* la *psyché*, le psychodrame permet soit une *« thérapie par le dégel et la libération des sentiments refoulés ou inhibés (la* catharsis, *suivie de* prise de conscience, *et de* ré-entraînement à l'interaction *et aux rôles sociaux) »*, soit une *« pédagogie des relations interpersonnelles »* (formation à la communication verbale et non-verbale visant une meilleure intégration de l'individu au groupe) – A. Ancelin Schutzenberger, *Introduction au jeu de rôle*, p. 38.

Cette activité (son contenu, ses objectifs) et le jeu pratiqué par les joueurs de notre recherche n'ont de commun que le nom. On précisera que certains éléments caractéristiques se retrouvent dans les deux pratiques, jeu en groupe d'un scénario non

---

[1] Ouvrages de référence :

*ANCELIN SCHUTZENBERGER, A. (1975). *Introduction au jeu de rôle*, Toulouse, Edouard Privat Éditeur.

*RABAIN, J.-F. (1996). *« Le psychodrame psychanalytique »*, in MIJOLLA, A. de, MIJOLLA MELLOR, S. de [sous la dir. de], *Psychanalyse*, pp. 629-642, Paris, PUF, 1996 ; 1999.

établi (dans le jeu de rôle ludique, le meneur de jeu arrive avec la trame, pré-établie, du scénario, mais les joueurs ne récitent pas un rôle pré-écrit) :

– Une partie de jeu de rôle ludique peut avoir un effet cathartique (X. : *« catharsis, oui, comme toute bonne histoire »*).

– La timidité, des difficultés d'affirmation de soi peuvent être occasionnellement traitées (*« au départ, si t'es un petit peu timide, je trouve que ça t'ouvre énormément […] Ça t'apporte […] une assurance ; pourquoi ? parce que t'es un personnage qui a de l'assurance, tu va t'exprimer normalement, et ça tu peux le retransposer dans ta vie réelle après […] Tu vas te dire "je peux m'exprimer" »* – Entretien, Z., joueur en ligne.

Néanmoins, la catharsis et le travail sur les relations interpersonnelles ne sont pas des buts en soi du jeu de rôle ludique qui, précisément, a vocation ludique et non thérapeutique.

β - ***Le jeu pathologique.***[2]

Si nous nous intéressons dans notre étude à un type de jeu et à une pratique possiblement pathologique de ce jeu, nous n'emploierons pas la dénomination « jeu pathologique ». Elle désigne en effet une entité clinique spécifique, répertoriée dans le DSM-IV, sans lien direct avec notre sujet. Le « Jeu pathologique » est classé dans les « Troubles du contrôle des impulsions » ; il désigne une *« pratique inadaptée, persistante et répétée [des jeux d'argent et de hasard] (Critère A) qui perturbe l'épanouissement personnel, familial ou professionnel »* (APA, *DSM-IV*, 1996). Doivent en témoigner cinq manifestations telles que : *« besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré »* (Critère A2) ; *« après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour "se refaire") »* (Critère A6)… – APA, *DSM-IV*, 1996 (Critères diagnostiques du F63.0 [312.31]).

Les lieux du jeu sont le casino, les cercles, les hippodromes, les bars PMU, les casinos virtuels sur Internet… Les instruments du jeu sont les dés, les cartes, la roulette… (M. Valleur et C. Bucher, 1997, pp. 16-22). De tels lieux et instruments n'ont rien de commun avec ceux du jeu de rôle (à l'exception peut-être des cercles – on joue au jeu de rôle en club ou entre amis – et des dés, part de hasard présente dans

---

[2] Ouvrages de référence :

*VALLEUR, M. et BUCHER, C. (1997). *Le jeu pathologique*, Paris, PUF (Que sais-je ? n°3310).

*American Psychiatric Association (APA), *DSM-IV, Manuel diagnostique et statistique des Troubles mentaux*, 4[e] édition (Version Internationale, Washington DC, 1995). Traduction française par J.-D. Guelfi et al., Masson, Paris, 1996, 1056 pp. – F.63.0 [312.31], Jeu pathologique, pp. 725-728.

le jeu ; mais les dés sont employés d'une manière spécifique et sans enjeu d'argent) ; et le but du jeu, dans un jeu de rôle, n'est pas de gagner.

Notons que l'on peut relever des points communs entre le discours sur le jeu pathologique en tant que tel et le discours (des médias en particulier) sur le jeu de rôle, discours plus ou moins stigmatisant, faisant du jeu de rôle un jeu pathologique : dans les deux cas, l'accent est mis sur la recherche de sensations fortes, la préoccupation par le jeu, l'investissement de l'activité au détriment d'une relation affective, d'un emploi, de possibilités d'études ou de carrière ; les deux types de pratiques sont souvent envisagés en terme de dépendance, *« [toxicomanies] sans drogue »* (M. Valleur et C. Bucher, 1997, p. 5).

M. Valleur et C. Bucher citent en exergue Georges Bataille (*Sur Nietzsche*, *volonté de chance*, 1967) : *« Le jeu est la quête, d'échéance en échéance, de l'infinité des possibles »* (M. Valleur et C. Bucher, 1997, p. 2). Les joueurs qui ont suscité notre intérêt sont en quête d'un autre type d'infini des possibles : *« On n'a qu'une seule vie, et dans cette vie, il y a tout un tas d'expériences qu'on pourra jamais faire […] On a tous des rêves secrets […] des envies secrètes […], [être un chevalier, sauver tout le monde…] […] le jeu de rôle […] nous [permet] de prendre ces envies diffuses et de leur donner tous les caractères de la réalité »* (Entretien, X., joueur sur table). *« Et puis il y a le fait que tu puisses rencontrer des personnes qui se trouvent à l'autre bout du monde […] Ça c'est carrément géant, c'est ça qui est fort dans Internet […] ! »* (Entretien, Z., joueur en ligne).

χ - L'objet Internet et les jeux vidéo : addiction et passage à l'acte violent.[3]

Nous ne prétendons pas étudier ici les jeux vidéo et le virtuel, Internet, dans leur ensemble. Nous avons ciblé un type de jeu précis et une utilisation d'Internet, une

[3] Textes de référence : *TISSERON, S. (1998). Jeux vidéo : la triple rupture. Dossier spécial : le virtuel, les NTIC et la santé mentale. Texte de la conférence en ligne (adresse au 1er mai 2004): http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p2.htm

*TISSERON, S. (2000). *Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* Paris, Armand Colin.

*SEYS, B. (2002, intervention au colloque du GET, Groupe des Écoles des Télécommunications – 5-6 décembre 2002). Intitulé de l'intervention : *Place et rôle des usages des TIC dans la souffrance psychologique*. Texte de la conférence en ligne :
http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesSeys.pdf (adresse au 1er mai 2004).

*LORE, M. (2002). *Internet Relay Chat : addiction et dépression*, Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique, sous la direction de S. Missonnier, Université Paris X-Nanterre. Mémoire disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p17/memoire01.pdf

relation au virtuel en particulier. Le **jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs** (MMORPG : Massively Multi-Player Online Role Playing Game) est un jeu vidéo qui nécessite une connexion à Internet, qui a une capacité d'accueil de 1500 à 3500 joueurs par serveur (soit jusqu'à plus de 400 000 abonnés par monde), et qui implique l'évolution d'un personnage [4]. Il est donc défini par une technologie d'une part, par les traits caractéristiques du RPG (Role Playing Game, jeu de rôle) d'autre part. Les différentes autres catégories de jeux vidéo, que nous définirons plus loin (console, LAN, FPS…), n'entrent pas dans le cadre de notre étude. Aussi, précisons dès à présent que notre revue de la littérature ne fera pas état des recherches effectuées sur le jeu vidéo en général, mais sera circonscrite, à une exception près, au domaine du jeu de rôle ; ceci d'autant plus que la plupart des enquêtes sur le jeu vidéo sont effectuées auprès d'une population d'enfants et/ou d'adolescents, quand la nôtre concerne des usagers adultes (plus de 18 ans). De même, dans la vastitude de l'univers virtuel d'Internet, seuls les mondes des jeux de rôle en ligne seront explorés, en temps qu'espaces (–temps) de jeux virtuels communs et visibles, terres imaginaires, lieux d'interactions entre guerriers, magiciens, monstres, poètes et druides…

Par ailleurs, Bertrand Seys (2002, intervention au colloque du GET) observe que la littérature consacrée à la psychopathologie des usages d'Internet et des jeux vidéo aborde la question presque exclusivement sous deux angles : celui de **l'addiction** (à Internet/aux jeux vidéo) et celui du **comportement agressif** susceptible d'être généré, **chez les jeunes utilisateurs** (enfants et adolescents), par le caractère violent des jeux vidéo.

Le terme d'*addiction*, qui a progressivement remplacé, dans le discours médico-psychiatrique, celui de *toxicomanie*, a tout d'abord désigné les conduites de dépendance à des substances psychoactives et est aujourd'hui étendu aux conduites de dépendance à un comportement. L' *« addiction sans drogue »* (O. Fenichel) regroupe divers faits cliniques, parmi lesquels l'addiction aux jeux vidéo et l'addiction à Internet. Si ces conduites ne sont pas encore répertoriées dans les classifications DSM et CIM, elles ont en revanche fait l'objet de nombreuses études. On citera K. Young (1996) – élaboration, à partir des Critères diagnostiques du Jeu pathologique (APA, DSM), d'une liste de symptômes permettant de déterminer une cyberdépendance ; il y a usage abusif lorsque le sujet passe plus de temps dans le monde virtuel que dans le monde réel ; D. Greenfield (1999) – établissement d'une cyberdépendance à partir des critères diagnostiques des toxicomanies ; le temps passé sur Internet est également

[4] On verra par la suite qu'il existe des jeux vidéo où l'objectif n'est pas l'évolution du personnage lui-même. Dans le jeu *Civilization*, par exemple, il s'agit, pour un personnage immuable, de gérer un empire.

déterminant. Le jeu de rôle en ligne est considéré comme médium addictif[5], mais nous ne l'étudierons pas de ce point de vue, ne nous focalisant ni sur son potentiel addictif, ni sur d'éventuels signes de dépendance chez les joueurs. On voit que les auteurs définissent l'usage abusif quantitativement : le temps passé sur Internet détermine en grande partie le diagnostic d'addiction. Pour nous, le « temps passé à jouer » n'a pas été un critère de sélection des joueurs. Nous cherchons moins à *« trouver la limite entre l'enthousiasme "normal" et la préoccupation "anormale" »* (J. Suler, *Computer and cyberspace addiction*, 1996 ; cité par B. Seys, 2002) qu'à observer l'enthousiasme, ou la préoccupation, en tant que tels, leur cause et la façon dont ils se manifestent. Nous avons souhaité axer notre étude sur un aspect qualitatif, plutôt que quantitatif, de l'usage d'Internet : existe-t-il une dissociation entre la vie de l'individu, la *real life*, et sa vie dans le jeu via la connexion ? C'est là notre point de focalisation. De la même manière, notre revue de la littérature ne fera mention d'aucun écrit relatif à l'addiction de joueurs ou à la nature addictive des jeux vidéo.

L'impact du contenu médiatique à caractère violent n'est pas non plus notre objet d'étude ; aussi ne signalerons-nous pas, dans notre partie descriptive, un éventuel contenu agressif du jeu de rôle en ligne. Du reste, notre objectif n'est pas de démontrer l'existence d'un lien de cause à effet entre certaines caractéristiques du jeu (violence, mais aussi merveilleux, fictions attractives…) et l'émergence de psychopathologies (comportement violent, confusion du réel et de l'imaginaire, repli sur soi…). On l'a dit plus haut, nous cherchons plus à étudier la dissociation que la *« contamination avec le monde réel »* (R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958/2003, p. 103)[6]. Nous nous situons davantage dans la lignée des travaux de Serge Tisseron, pour qui le risque – si risque il y a – réside non dans le jeu lui-même mais dans la relation que le sujet entretient avec lui, l'établissement de cette relation résultant de l'histoire personnelle du sujet et de son rapport à l'environnement. Relativement au danger du repliement sur le jeu, S. Tisseron note : *« Il s'agit d'enfants qui désespèrent de pouvoir communiquer avec les adultes, ou même avec leurs camarades, et qui, donc, s'engagent dans une activité solitaire. C'est l'isolement relationnel qui est la cause du repli sur le jeu et non l'inverse. Il ne faut pas confondre l'effet avec la cause »* ;

[5] Dans son mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique, M. Lore (2002) note que M. Valleur, (psychiatre, chef de service à l'hôpital Marmottan, Paris) et son équipe distinguent deux types d'addictés à Internet : *« les sujets qui passent leur temps à surfer sur Internet quel que soit le thème »* et *« les sujets qui sont "accros" à un thème particulier comme les jeux en réseaux ou le chat »* (M. Lore, 2002, p. 16).

[6] CAILLOIS, R. (1958), *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; 2003, Gallimard (Folio Essais, n° 184).

S. Tisseron ajoute : *« ce risque, pourtant, est d'autant plus grand que les jeux vidéo ont un pouvoir de séduction ».*[7] Quoique le sujet, dans la réflexion de S. Tisseron, soit l'enfant (ailleurs l'adolescent), il ne semble pas impossible d'inclure dans son hypothèse le sujet adulte. Quelle relation les sujets de notre recherche ont-ils établi avec l'objet jeu de rôle ? C'est à cette question que nous tenterons de répondre.

Avant de chercher à pénétrer les motivations des *« faiseurs de mondes »*[8], il nous a semblé nécessaire de décrire, avec un souci du détail, le jeu de rôle – son contenu, le contenant, et le parcours des *« bâtisseurs de rêves »*[9], de la table à l'écran. Rappelons que nous comparons dans notre étude deux populations de joueurs, adeptes de deux types de jeux présentant des points communs et des différences. Nous commençons donc par distinguer les deux activités.

Une des sources de cette partie descriptive – la source essentielle, peut-être – sera le propos même des rôlistes [10] et des joueurs en ligne, recueilli lors des entretiens : propos de X., X. et X. pour le jeu de rôle sur table, de Z., Z. et Z. pour le jeu en ligne. Par ailleurs, nous nous appuierons sur le chapitre descriptif de la recherche sociologique de Laurent Trémel (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes* [11], ainsi que sur les deux principaux ouvrages consacrés au jeu de rôle, connus dans le milieu des joueurs, de Gildas Sagot (1986) et Didier Guiserix (1997). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros*[12] (1986) est un livre de présentation : historique, principes du jeu, jeux disponibles, œuvres littéraires servant de support aux jeux de rôle… *Le livre des jeux*

---

[7] TISSERON, S. (1998), Jeux vidéo : la triple rupture. In Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale. Texte en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p2.htm

[8] Terme de Laurent Trémel, In TRÉMEL, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF (Sociologie d'aujourd'hui).

[9] Terme de Daniel Ichbiah, In ICHBIAH, D. (1997). *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Paris, Editions Générales First.

[10] Rappelons que les *rôlistes* sont les joueurs de jeu de rôle sur table. Le mot s'emploie également comme adjectif.

[11] TRÉMEL, L. (2001). Première partie – Les jeux de rôles : micro-société juvénile et culture critique, chapitre I – Les jeux de simulation : genèse d'une forme ludique et de sa réception, In *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF (Sociologie d'aujourd'hui), pp. 27-79.

[12] SAGOT, G. (1986). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard. Il est écrit entre 1985 et 1988, période de *« croissance quasi exponentielle »* (L. Trémel, 2001, p. 38) où le jeu de rôle est à son apogée (nombre de joueurs, adeptes, chiffres des ventes…). Ce livre a donc une visée informative et descriptive.

de rôles [13] (1997) est également une présentation du jeu, mais plus subjective, qui s'inscrit dans un contexte médiatique critique vis-à-vis des jeux de rôle et dont l'objectif est donc de justifier et de valoriser le jeu : historique, manière de jouer, mais aussi discussion autour de l'attitude des médias et étude du jeu de rôle comme phénomène de société. Ne nous situant pas dans une perspective sociologique, et notre but ici étant de *décrire* l'activité jeu de rôle, nous ne nous réfèrerons qu'à la partie purement descriptive de l'ouvrage de Guiserix. Notons que quoique cet ouvrage soit récent, il ne fait qu'évoquer les formes dérivées du jeu de rôle sur table (les jeux de rôle sur ordinateur). A ce jour, il n'existe pas, à notre connaissance, de littérature descriptive des jeux de rôle en ligne. Pour notre présentation du jeu de rôle à l'écran, nous aurons donc recours à des sources diverses : en premier lieu, on distinguera le jeu de rôle en ligne des différents autres jeux vidéo ; on se réfèrera au descriptif d'Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *L'Univers des jeux vidéo*[14] (1998). Magazines spécialisés et sites Internet seront ensuite nos uniques bases de données pour la description des jeux de rôle proprement dits. En ce qui concerne l'historique du jeu en ligne, on se réfèrera à un article de la revue *Réseaux* (HEATON, L. et LAFRANCE, J.-P. (1994), Les communautés virtuelles ludiques, *Réseaux*, 67, pp. 97-109), aux Actes du colloque du GET (Groupe des Écoles des Télécommunications, 2002) et à l'ouvrage déjà cité de Daniel Ichbiah (1997), *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*.

---

[13] GUISERIX, D. (1997). *Le livre des jeux de rôles*, Paris, Borneman.

[14] LE DIBERDER, A. et LE DIBERDER F. (1998). *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

1. DU JEU DE RÔLE. À LA TABLE.

« Guerrier d'un monde primitif en quête de l'épée "qui appelle la foudre", samouraï du Japon médiéval à la recherche de son seigneur disparu, explorateur des années 20 confronté à l'inconnu, ou androïde en 2124... [...] autour de la table [...] ou face à l'écran d'un ordinateur, le joueur de jeu de rôle se glisse dans la peau d'un personnage. »[15]

« Les jeux de rôles vont vous permettre de vivre, par personnage imaginaire interposé [...] d'extraordinaires aventures dans des mondes de fantaisie [...] »[16]

1.1 Historique général : naissance, réception et évolution du jeu de rôle.

Jeux de simulation. C'est dans cette catégorie que l'on classe le jeu de rôle. Ils font leur apparition dans le courant des années 70 et « *doivent initialement leur appellation aux professionnels qui les éditent et les distribuent. Celle-ci s'est imposée aux utilisateurs, de même qu'aux observateurs* » (L. Trémel, 2001, p. 27). On distingue trois familles de jeux de simulation : les wargames, les boardgames et les role playing games.

1.1.1 Naissance : wargames → boardgames → role playing games.

1.1.1.1 Jeux de guerre.

La partie de *wargame* (Angleterre, Etats-Unis), *jeu de guerre* ou *jeu d'histoire* (France), commence avec une table recouverte de sable et quelques figurines. Elle simule, reconstitue en miniature une bataille historique (époque napoléonienne, Seconde Guerre Mondiale…) ou imaginaire (siège de Troie…). Le joueur est général de troupes et a pour but de vaincre les troupes adverses, conduites par l'autre joueur.

---

[15] SAGOT, G. (1986). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, p. 6.

[16] Catalogue de la société *Jeux Descartes*, texte de présentation, 1998, cité par L. Trémel In TRÉMEL, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF (Sociologie d'aujourd'hui), p. 60.

Selon Duccio Vitale[17], le wargame descendrait du jeu de simulation prussien inventé par Von Reiswitz en 1811 et repris par l'armée prussienne sous le nom de *Kriegspiel* pour l'entraînement et la formation des officiers. Sa commercialisation en tant que jeu est ancienne : dès la fin du XIXème siècle, on trouve aux Etats-Unis des jeux de simulation militaires ayant pour thème la guerre de Sécession. Dans le courant des années 50, un Américain, Charles Roberts, crée la forme grand public du jeu – un plateau, une mosaïque d'hexagones et des pions de carton – ainsi que la première société de wargames, l'*Avalon Hill Company*. Plusieurs titres sortent : *Gettysburg*, *Waterloo*, *Stalingrad*.

1.1.1.2 Jeux de plateau. De la Seconde Guerre Mondiale to the War of the Ring.[18]

A la fin des années 60, pour certains une mutation s'amorce : disparition du système de simulation et la fantaisie s'introduit dans le wargame ; dès lors, il s'agit de boardgame (jeu de plateau). Il n'est plus question de reproduire les batailles historiques ; les combats deviennent fictifs et s'affrontent des armées d'époques différentes, les *« légions romaines contre des samouraïs du Japon médiéval »* (G. Sagot, 1986, p. 12). Puis – 1969 – un groupe de wargamers[19], où l'on trouve Gary Gygax[20], songe à mettre en branle des armées imaginaires issues d'univers fantastiques, du monde de Tolkien en particulier : Trolls, Elfes, Nains, Orques, et l'on voit intervenir des Magiciens. En 1971, *T.S.R.* (*Tactical Studies Association*)[21] publie un livret de règles, *Chainmail* (cotte de mailles), expliquant aux joueurs de boardgames comment mettre en mouvement ces armées fantastiques, mythiques. Des jeux de simulation fantaisistes à *Chainmail*, il y a passage d'une pratique à une théorie. Mais il s'agit encore de boardgame. Quelques temps plus tard, un joueur, Dave Arneson [22], adapte les règles de *Chainmail* à une quête de son invention : quelques combattants isolés partent explorer *« les souterrains ("dungeons") [du] château imaginaire de Blackmoor »* (L. Trémel, 2001, p. 30). Gary Gygax et Dave Arneson se rencontrent, l'évolution suit

---

[17] VITALE, D. (1984). *Jeux de simulation*, Paris, M.A. Editions.

[18] *War of the Ring* (la guerre de l'anneau) est un boardgame édité en 1977, dans lequel les joueurs revivent les aventures des héros du *Seigneur des Anneaux*, de John Ronald Reuel Tolkien.

[19] Nom désignant les joueurs de wargames. De même les *boardgamers* sont les joueurs de boardgames.

[20] Gary Gygax est le créateur du jeu de rôle sur table.

[21] T.S.R. est fondée en 1960 par Gary Gygax et son groupe de joueurs-chercheurs.

[22] On trouve Dave *Anderson* chez G. Sagot et Dave *Arneson* chez D. Guiserix et L. Trémel. Cette dernière source étant la plus récente (1997, 2001), on conserve le nom *Arneson*.

son cours. De plus en plus, des personnages viennent à s'extraire des troupes : Saroumane, Sauron, Bilbon, chaque membre de la Communauté de l'Anneau[23] est mis en scène sous forme de figurine ; de petits groupes évoluent désormais en parallèle à côté des armées imaginaires. *« En 1973, la société Avalon Hill refuse la dernière nouveauté de T.S.R. : un jeu d'exploration de souterrains où prêtres et guerriers côtoient de puissants magiciens »* (G. Sagot, 1986, p. 13). Sous l'impulsion de l'un de ses membres, l'association T.S.R. devient alors une société et Gary Gygax et Dave Arneson publient, en 1974, la première version de *Dungeons and Dragons* (*Donjons et Dragons*). C'est le premier role playing game.

Ainsi, du wargame au boardgame, les combats perdent leur réalité historique, et finissent par s'affronter des armées imaginaires ou quelques individus de la Terre du Milieu[24]…

1.1.2 Role playing games.

Jeu de rôle est la traduction abrégée – il s'agissait d'éviter une lourdeur de style – de *role playing game*, *jeu de jouer un rôle*.[25] Désormais les armées ont disparu. Seuls restent en scène les quelques aventuriers explorateurs des donjons ; chacun de ces personnages de fiction est incarné par un joueur et la fiction prend corps autour d'une table. On détaillera un peu plus loin le déroulement de la partie.

Le jeu se diffuse et la société T.S.R. *« se développe parallèlement à l'engouement des joueurs pour le jeu de rôle jusqu'à devenir, entre 1980 et 1982, l'une des premières sociétés américaines en terme de chiffre d'affaires »* (G. Sagot, 1986, p. 14). *« En 1975, 750 000 exemplaires de jeux de rôles[26] sont vendus outre-Atlantique, pour atteindre un chiffre avoisinant les trois millions en 1980 »* (L. Trémel, 2001, p. 34). Par la suite,

---

[23] Ainsi est nommé le groupe des neuf compagnons chargé de se rendre en Mordor pour détruire l'anneau ; TOLKIEN, J.R.R. (1954-1955). *Le Seigneur des Anneaux*.

[24] Espace géographique fictif où évoluent les héros du *Seigneur des Anneaux*.

[25] Précisons que certains auteurs optent pour l'orthographe jeu de *rôl<u>es</u>* (D. Guiserix, L. Trémel, D. Ichbiah…) quand certains autres orthographient jeu de *rôl<u>e</u>* (G. Sagot, D. Desbois, T. Shulga, sites des jeux en ligne…). Pour notre part, nous avons choisi d'adopter la seconde orthographe : nous nous intéressons avant tout au joueur singulier interprétant un rôle, non à la communauté d'interprétants de rôles, et chaque joueur interprète un rôle à la fois (à l'exception du maître du jeu). De plus, l'expression anglo-saxone originale ne semble pas réclamer un accord au pluriel en français.

[26] Il est précisé en note de bas de page qu' *« il s'agit alors quasi exclusivement des ventes de D&D »* (*Donjons et Dragons*).

d'après les sources de L. Trémel, le marché américain stagne vers la fin des années 80, puis décroît, notamment au cours des années 90 avec le développement massif des jeux vidéo.

Les jeux de simulation font leur entrée en France en 1977-78. En septembre 1980, le *Jeux et Stratégies* n°4 (revue consacrée aux jeux – échecs, bridge, jeux de simulation… – lancée par le groupe *Excelsior Publications*) consacre un article aux jeux de rôle et « *offre aux lecteurs un jeu de plateau d'initiation s'inspirant de D&D […] Les observateurs s'accordent à penser que ce numéro sera à l'origine de nombreuses vocations de joueurs* » (L. Trémel, 2001, p. 37). La même année voit la naissance de la revus *Casus Belli*, élaborée par François Marcela Froideval et Didier Guiserix, son actuel rédacteur en chef. Le magazine se consacre bientôt presque exclusivement au jeu de rôle. En 1983 paraît la traduction officielle des règles de *Donjons et Dragons* – le jeu était déjà disponible en anglais – ainsi que la traduction de *Call of Cthulhu* (*L'Appel de Cthulhu*), jeu de rôle de science-fiction mythologique [27]. D'autres jeux français sortent également : *L'ultime Epreuve*, *Légendes celtiques*. A cette époque, les articles de presse descriptifs se multiplient, et se développent les premiers clubs de jeux de rôle. En 1984, un numéro spécial de *Jeux et Stratégies* est à l'origine d'une nouvelle augmentation du nombre de joueurs. Le magazine offre au public un jeu de rôle complet d'initiation, *Méga*. Il est distribué en kiosque – jusque-là, on ne trouve les jeux que dans des magasins spécialisés – ce qui explique peut-être sa commercialisation sur une très brève période en milliers d'exemplaires.

Par ailleurs, une nouvelle création en provenance de Grande-Bretagne – les créateurs : Steve Jackson et Ian Livingstone – à la fois inspirée des jeux de rôle et involontaire instigatrice de nouvelles vocations de joueurs, réunit très rapidement un grand nombre d'adeptes, rôlistes déjà ou rôlistes à venir. Il s'agit des *Livres dont VOUS êtes le héros*, édités en France par Gallimard, dans la collection Folio Junior, à partir de 1983.[28] G. Sagot compare la morphologie et les composantes du conte à celles de

---

[27] On décrira plus loin les différents univers imaginaires servant de cadre aux jeux ; la *science-fiction mythologique* est l'un d'entre eux.

[28] On peut s'attarder quelques instants sur ces nouveaux livres. En effet, leur structure n'est pas sans évoquer celle de la partie de jeu de rôle sur table ; d'après L. Trémel, S. Jackson et I. Livingstone se seraient inspirés du jeu de rôle. Par ailleurs, L. Trémel note : « *Empiriquement, beaucoup de joueurs que nous avons interrogés […] nous apprendront avoir été "initiés" aux jeux de rôles par la lecture des livres-jeux* » (L. Trémel, 2001, note de bas de page, p. 39). Sur les six joueurs ayant participé à notre recherche, trois sont effectivement concernés par cette initiation.

Le premier livre-jeu a été publié en 1982 aux éditions Penguin : *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. 20 000 exemplaires sont vendus en un mois en Angleterre. Lorsque le livre arrive en France, 15 000 exemplaires sont vendus en deux mois et « *la réimpression du titre dans les mêmes*

ces livres *« qui ne se lisent pas comme des livres »* (G. Sagot, 1986, p. 67) ; celles des jeux de rôle en sont également proches. Si l'on mentionne ici cette comparaison, c'est parce qu'il nous semble à propos, dans cet historique des jeux de rôle, de souligner leur caractère intemporel (et universel). Nous serons amenés par la suite à définir le concept de *rêve diurne*, ou *rêverie*, et dans les contes s'expriment les *rêveries collectives*. Ils *« donnent à rêver, en proposant des histoires "toutes faites", qui reprennent les motifs les plus universels de la rêverie diurne »* (S. Ionescu et al., *Mécanismes de défense*, 1997, Article « Refuge dans la rêverie »)[29]. Quel que soit l'univers imaginé, les histoires héroïques mettent en scène les mêmes protagonistes et ont un canevas identique. Conte, livre-jeu, jeu de rôle (sur table et en ligne), les personnages en présence se retrouvent dans les trois fictions : l'antagoniste, le donateur, l'auxiliaire magique, le mandant, la princesse, le héros et le faux-héros. Modernisés, mis en image, on les retrouve dans le jeu en ligne. Et le schéma de déroulement d'un livre-jeu et d'un jeu de rôle découle directement de celui du conte : exposé d'une situation, présentation du héros, de sa famille parfois, *« antagoniste malveillant »* (G. Sagot, 1986, p. 73) incitant le héros à la quête et bonheur de la situation initiale du récit rompu, rencontre accidentelle du héros et du donateur ; le héros passe l'épreuve et entre en possession d'un auxiliaire magique. *« Enfin [il] parvient sur les lieux de sa recherche »* (*Ibid.*), combat l'antagoniste et vainc. On le suit parfois sur la roue du retour. Le schéma, les actes ne sont pas toujours ceux-là strictement, mais telle est la trame. Revenons à présent à l'historique proprement dit.

---

conditions [connaît] un résultat identique » (G. Sagot, 1986, p. 67). *« Né du mariage de Tolkien et d'un ordinateur, le livre-jeu donne le meilleur rôle à son lecteur : celui du héros d'un roman d'aventures »* (G. Sagot, 1986, p. 67-68). Le lecteur a besoin d'un crayon, d'une gomme, de dés. Il commence par créer son héros, création déterminée par le lancer de dés : endurance, habileté, talents divers, équipement. Une petite introduction résume sur le ton du conte la situation et présente la quête à accomplir. Puis le lecteur apprend les règles du jeu (car il s'agit bien d'un jeu) – *« impossible de creuser une fosse si le héros ne possède pas une pelle ou une pioche »* (G. Sagot, 1986, p. 69), lancer de dés *« pour déterminer [lors d'un combat] si les coups portés […] touchent ou non leur cible »* (*Ibid.*) – et l'aventure commence. Elle s'étend sur 200, parfois 400, paragraphes numérotés. *« La lecture ne se fait pas par ordre numérique mais selon les indications fournies à la fin des paragraphes »* (G. Sagot, 1986, p. 70) : *« l'odorat d'un héros est attiré par un fumet des plus délicats ; […] [choisissez]-vous de poursuivre votre route ou [vous dirigez-vous] vers la source d'où provient ce si délicat fumet ? »* (*Ibid.*) Dans le premier cas, allez au paragraphe 8, dans le second cas, allez au paragraphe 13. Le lecteur risque sa vie – ou celle de son héros… – à chacune de ses décisions. Il n'est jamais dit, au commencement de la quête, que le lecteur, le héros, parviendra à la mener à son terme.

[29] IONESCU, S., JACQUET, M.-M., LHOTE, C. (1997), *Mécanismes de défense*, Paris, Nathan.

C'est entre 1985 et 1988 que s'accroît le marché du jeu de rôle, notamment grâce à l'engouement des futurs joueurs pour les *Livres dont VOUS êtes le héros*.

40 000 rôlistes en 1983, 100 000 en 1987, entre 200 000 et 300 000 en 1990 (sources de L. Trémel). Les associations de jeu se multiplient, de nouvelles sociétés de production se créent (*Oriflam*, 1985 ; *Siroz productions*, 1986), de nouvelles revues paraissent (*Dragon radieux*, 1985 ; *Chroniques d'outre-monde*, 1986 ; *Graal*, 1987). Mais l'année 1990 est marquée par de nombreuses faillites. Déjà en 1989, les professionnels parlaient de mode passée, de surproduction et de crise à venir. Fin 1989, *Jeux et stratégies* disparaît, ainsi que *Chroniques d'outre-monde* et *Graal* peu après, enfin *Dragon radieux* fin 1990. Les sociétés rencontrent aussi des difficultés. *Siroz* change de mains et prend le nom d'*Idéojeux*. L. Trémel précise que la baisse d'enthousiasme des joueurs-acheteurs n'est pas la seule cause de ces faillites et restructurations d'entreprises ; elles sont également dues d'une part à l'incompétence en matière de comptabilité et gestion des passionnés qui ont voulu créer leur propre maison d'édition ; d'autre part à une *« lassitude de ces "pionniers" par rapport à ce qui pouvait être associé à une passion d'adolescence, combinée à la volonté de "passer à autre chose". Ceci a fait qu'ils ont aussi pu se désinvestir "volontairement" de ce secteur d'activité (alors que des solutions auraient parfois pu être trouvées pour "relancer" leurs entreprises) »* (L. Trémel, 2001, p. 42). Trémel précise qu'il y aurait toujours entre 200 000 et 400 000 rôlistes, dont 50 000 *« passionnés »*, qui achètent régulièrement les revues spécialisées et les jeux qui paraissent. Didier Guiserix parle de *« 300 000 à 400 000 "acheteurs de jeux de rôle", dont environ 100 000 joueurs réguliers (jouant au moins une fois par mois) »* (D. Guiserix, 1997, p. 143). Depuis, les chiffres ont encore baissé. Les jeux de cartes à collectionner, notamment *Magic : l'Assemblée*, et les jeux vidéo en sont la cause. Par ailleurs, Guiserix note que *« beaucoup de rôlistes qui se considèrent toujours comme rôlistes actifs, s'aperçoivent en y réfléchissant bien qu'ils n'ont fait qu'une ou deux parties de jeu de rôles sur les six derniers mois. Bien évidemment le marché s'en ressent »* (*Ibid.*). Toutefois, relativement à ces faibles chiffres, L. Trémel note en bas de page qu'ils émanent de la profession, par estimation à partir des chiffres de vente. Précisons que sur les trois rôlistes *table* que nous avons interrogés, un seulement est acheteur, et qu'aucun des trois joueurs *double-pratiquants* (jeu sur table et jeu en ligne) n'effectue d'achat pour le jeu sur table [30].

On en déduit qu'il survit des rôlistes hors-marché, cachés, inchiffrables… Plus jeunes, ils ont achetés les jeux, les livres de règles, les dés, les manuels qu'ils ont gardés et dont ils se servent encore, parfois indirectement, s'en inspirant pour écrire leurs

[30] Les chiffres de L. Trémel et D. Guiserix n'incluent pas les joueurs en ligne.

propres scénarios, sans plus avoir recours à ceux du commerce. Lors de nos entretiens, nous avons également recueilli les justifications relatives aux *« une ou deux parties de jeu de rôles sur les six derniers mois »* : deux des trois joueurs sur table interrogés jouent moins souvent, mais différemment, plus intensément, et en préparant davantage. **X.** : *« [Au début] je jouais à* Donjons et Dragons *[…] Au départ, le jeu de rôle c'était* Donjons et Dragons *[…] Le second jeu de rôle auquel j'ai joué, c'était* L'Appel de Cthulhu *[…], jeu d'horreur, sombre… Après* Stormbringer *[…] Après, quand j'avais 18 ans, la période cyber-punk, des jeux de rôle dans un univers technologique, et après ça a été l'époque du jeu d'horreur,* Vampire. *[…] Aujourd'hui, je pratique pas de jeux. Chaque fois que je joue, c'est des histoires différentes.* ***C'est des jeux qui sont créés… ?*** *Ouais. Par mes amis, par des gens que je connais.* ***Et actuellement, est-ce que tu as encore une préférence pour un jeu, un univers en particulier ?*** *Non, non, vraiment. Moi en fait j'aime bien l'idée de traverser des univers très différents, avec des histoires très différentes, des textures d'histoires très différentes ; textures d'histoires qui sont données... en fait, la texture d'une histoire, ben au départ c'est inspiré par le maître, en fait, celui qui arbitre la partie, et puis après c'est la table, en fait ».* **X. :** *« C'est l'une des raisons pour lesquelles, je pense, quand t'avances en âge y a moins de parties, c'est que ça prend un temps hallucinant de préparer une partie en tant que maître ; enfin, d'autant plus quand tes ambitions montent, tu vois, ça prend un temps démentiel, je veux dire ; mais ça te rend vraiment une partie... Par exemple, X. il pense à ses parties super longtemps à l'avance, tu vois, genre un an parfois […] Donc c'est vrai qu'on joue moins, quoi ».* **X.**, lui, joue au minimum une fois par semaine. D'une part il utilise les manuels du commerce (*Hawko Moon*, *Feng Shui*…), d'autre part il crée ses propres scénarios.

1.2 Le jeu : éléments de définition, éléments de réflexion.

« Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. »[31]

1.2.1 Jeu de société.

Entretien, Question n° 34/37, ***une bonne partie pour toi c'est quoi ? Qu'est-ce que tu attends d'un jeu de rôle ?*** **X.** : *« Bah une bonne partie déjà c'est une bonne ambiance ; enfin je sais pas si c'est "déjà c'est une bonne ambiance", mais c'est l'une des conditions sine qua non… c'est un environnement propice, une bonne ambiance, des gens sympas, que tu connais ou que tu connais pas, mais que tu peux apprendre à connaître au cours de la partie ; la volonté de tous de passer un bon moment… […] Après, une bonne partie, bon c'est l'histoire… ».* **X.** : *« Une bonne partie, c'est une partie où tout le monde est satisfait autour de la table, il y a pas de conflits bêtes entre joueurs ; je dis pas entre personnages, je dis entre joueurs. Ça c'est très important. Et de façon ultime c'est une partie où on a pu exprimer quelque chose qui n'aurait pas pu être exprimé autrement ».*

Entretien, Question n° 35'/38', ***dans ce que je viens d'énumérer – une bonne partie, qu'est-ce que c'est : changer d'époque ? changer de lieu ? vivre des émotions fortes ?… – est-ce qu'il y a quelque chose dont tu pourrais dire : c'est le plus important ?*** **X.** : *« Y a "être avec des copains". Vraiment. Le partage. L'échange. Ça ça me plaît beaucoup. Ça c'est le truc le plus important. Et c'est ça le plus important. Voilà. C'est ça ».*

Une partie de jeu – de société – de rôle, est une réunion, avant tout autre chose, de *« gens sympas »*, que l'on peut *« apprendre à connaître »*, de personnes qui vont passer ensemble autour d'une table, en cercle fermé, cinq ou dix heures de temps. *« Après […] bon c'est l'histoire »*, *« et de façon ultime, c'est une partie où on a pu exprimer quelque chose qui n'aurait pas pu être exprimé autrement »* ; mais *« après »* et *« de façon ultime »* seulement. Premièrement il s'agit d'une réunion et les personnes réunies forment une petite communauté. Certains préliminaires préludent à la partie

[31] http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions (adresse au 1er mai 2004), définition de la Fédération Française des Jeux de Rôle – FFJdR.

même et en sont ainsi constitutifs. X. explique, lors d'un échange informel entre nous, qu'il ne peut pas arriver et jouer, qu'il lui faut nécessairement un temps de prise de *contact* avec les membres du groupe, et ce même si ces personnes sont des amis, déjà connues de lui. X. confirme ce point : *« Déjà… l'ambiance s'installe avant. Déjà, avant la partie, tu peux pas commencer une partie si tu t'es pas accordé sur les personnes qui sont là, c'est impossible. Tu peux pas arriver bille en tête, tu sors du train et bam ! on joue, ça marche pas. Enfin moi je peux pas faire ça. Donc déjà, les participants se retrouvent au minimum une heure avant la partie et y parlent de choses et d'autres, y parlent de tout et de n'importe quoi, mais y faut être au diapason ».* Les personnes ne deviennent personnages que dans un second temps ; et alors même le masque n'est-il pas absolument opaque, puisque l'on peut *« apprendre à connaître [les gens] au cours de la partie ».* X. ajoute plus loin : *« Quand on a des vrais soucis, ils viennent à notre table, ils viennent à la table, ils font partie, ils sont intégrés à la partie ».* Une partie est d'abord une rencontre entre des personnes, qui passent en compagnie quelques heures de leur vie. *« Et bon, le truc super important, quand même, faut le dire, au jeu de rôle, c'est la convivialité ; c'est l'une des activités les plus conviviales que je connaisse. Quand même, quatre personnes autour d'une table, pendant douze heures, tu vois… qui se font plaisir ensemble, donc… (rire) donc c'est super convivial, c'est comme de passer une super soirée au coin du feu… […] au plan de la convivialité »* (Entretien, X.).

1.2.2 Conteur, spectateurs et conte interactif.

Ces heures vont être consacrées à l'élaboration d'une histoire.

1.2.2.1 Maître du jeu et mondes de jeu.

Le **maître du jeu**, ou meneur, master ou MJ (acronyme), *maîtrise*, ou *masteurise* (anglicisme), la partie. Il en prend l'initiative, d'abord, décide de raconter une histoire, de préparer une partie. Puis il travaille à partir d'un jeu acheté dans le commerce, ou bien crée sa propre histoire. Le conteur peut être en effet celui qui conte seulement, ou le créateur de contes.

Dans le premier cas, le décor (le **monde**) est fixé et le scénario proposé est *prêt-à-jouer* ou à peine retouché par le meneur. Il existe de grands univers imaginaires, dans lesquels vont évoluer les personnages de la fiction. On donnera trois exemples : trois mondes – littéraires à l'origine –, trois jeux constitués ayant pour scène un de ces grands univers imaginaires.

L'heroic fantasy.

Épopée fantastique, médiéval-fantastique. Le monde est médiéval, peuplé de héros, de monstres, de magiciens, de créatures fantastiques. L'action se déroule sur Terre, ou sur une Terre (Terre du Milieu[32], Royaumes du Ponant et Territoires Angaraks[33]…), à une époque inconnue ou oubliée. Un héros est en quête et affronte des forces toutes-puissantes. C'est J.R.R. Tolkien, « *seigneur des légendes* » (G. Sagot, 1986, p. 106), qui a investi ce monde avec le plus de succès en créant les personnages du *Seigneur des Anneaux*.

Donjons et Dragons[34] est le premier jeu de rôle, et le premier jeu de rôle d'heroic fantasy, le plus célèbre. L'univers est peuplé de héros et de monstres, oppose le Bien et le Mal, l'ordre et le chaos, et la magie y est réelle. Les personnages qui évoluent dans ce mode ont pour objectif de gagner en puissance et d'accumuler les richesses. « *Pour parvenir au faîte de la puissance, le joueur devra conduire son personnage au cœur de donjons, de labyrinthes, de réseaux souterrains ou de contrées truffés de pièges et peuplés de créatures monstrueuses* » (G. Sagot, 1986, p. 27). Le personnage peut être un Guerrier humain, un Clerc, un Magicien, un Voleur, un Elfe, un Nain ou un Hobbit. Chacun possède des aptitudes particulières (art du combat, de la magie…) permettant d'acquérir de l'expérience.

La science-fiction mythologique.

« *Miroir de nos peurs les plus inquiétantes, la science-fiction mythologique ressuscite un passé perdu, celui du temps des commencements […] Ressurgissent des civilisations plus anciennes que la présence de l'homme sur Terre* » (G. Sagot, 1986, p. 117). Le héros affronte les forces colossales des divinités anciennes (A. Merritt), ou bien des créatures anormales, infernales, hostiles à l'homme (H.P. Lovecraft).

L'Appel de Cthulhu[35] est un jeu de rôle directement inspiré de l'œuvre de Lovecraft. L'action se déroule en marge de l'Amérique des années 20 à 30. Des « *investigateurs de l'inconnu* » découvrent que « *la destinée de l'humanité est le jouet de divinités plus anciennes que la vie sur Terre […] [Ils découvrent] l'existence d'un*

---

[32] TOLKIEN, J.R.R. (1954-1955). *Le Seigneur des Anneaux*.

[33] EDDINGS, D. (1982). *La Belgariade*.

[34] GYGAX, G. et ARNESON, D. (1974). *Dungeons and Dragons*, TSR (Etats-Unis) ; *Donjons et* Dragons, Transecom, 1985 (France).

[35] PETERSEN, S. (1981). *Call of Cthulhu*, Chaosium (Etats-Unis) ; *L'Appel de Cthulhu*, Jeux Descartes, 1984 (France).

panthéon infernal : Cthulhu, celui qui viendra des abysses de l'Océan ; Shub Niggurath, la chèvre aux mille chevreaux ; Nyarlathotep, le chaos rampant ; Yog-Sothot, le tout en un et l'un en tout » (G. Sagot, 1986, p. 32). Les personnages (Avocat, Journaliste, Professeur d'université, Détective, Anarchiste, Parapsychologue ou Athlète) recherchent les livres de magie ou de nécromancie qui lui permettront d'acquérir de sombres savoirs, et tentent de détruire les horreurs et de percer les mystères du mythe de Cthulhu.

Le space opera.

Aventures de l'espace. L'Espace – les planètes lointaines ou irréelles, les empires galactiques… – est le cadre, décor infini, d'explosions et de batailles spatiales. On y trouve des extra-terrestres, des monstres, des vaisseaux gigantesques, des héros en lutte contre les envahisseurs.

Méga (Messagers galactiques)[36] : *« Les représentants des civilisations parvenues à maîtriser leur développement technologique et leurs tendances auto-destructrices »* (G. Sagot, 1986, p. 43) s'interrogent sur l'opportunité d'une intégration des humains à l'Assemblée galactique, incertaine du danger représenté par l'homme pour les autres peuples de l'espace. Quelques Terriens seulement – les personnages du jeu – connaissent l'existence de l'Assemblée. Contactés par elle, ils sont ses informateurs et son moyen d'action : ils doivent *« réaliser des missions, sur Terre, sur des planètes lointaines ou dans des univers parallèles »* (*Ibid.*).

Dans le second cas, si le maître du jeu décide de laisser de côté le scénario conçu, il choisit son lieu, son époque, son thème, et élabore un scénario détaillé ou conçoit simplement la trame de son histoire.

X. ne maîtrise que rarement, presque uniquement joueur : *« La difficulté [c'est qu'il faut] avoir une scission entre ses loisirs et son activité professionnelle. C'est une des raisons pour lesquelles je maîtrise pas […] quand y faut que je maîtrise je me retrouve en train d'écrire des histoires ! […] Si je devais écrire mes scénarios, ça veut dire je m'arrête d'écrire cette histoire que je suis en train d'écrire pour la télé ou le cinéma, et j'enchaîne joyeusement, pour me détendre, sur une histoire (rire) ! ».*

X., lui, masteurise essentiellement des jeux du commerce : *« Actuellement, je joue à Feng shui, qui est un jeu […] qui a pour but de simuler et de parodier un peu […] le cinéma de Hong Kong et les mangas […] T'as des flics, t'as de la mafia, t'as des*

---

[36] GUISERIX, D. et BRASSINE, M. (1984). *Méga*, Jeux et stratégies (France).

démons, t'as des voyages dans le temps, c'est un patchwork énorme, ça a ni queue ni tête, mais tu t'éclates vraiment ». Il écrit par ailleurs ses propres scénarios, mais ne les fait pas jouer : *« Les jeux que je crée moi, sont dans le commerce… donc j'invente pas mes histoires à moi pour jouer avec mes copains. Et je joue quasiment pas aux jeux que j'écris […] parce que je me défoule en les écrivant… Donc […] quand je passe à autre chose, quand je joue avec mes copains, ben je joue à d'autres jeux qui sont pas ceux que j'écris »*.

Entretien, Question n° 22, ***et aujourd'hui, quels sont les jeux que tu pratiques ?*** *« Aucun, j'invente »* (Entretien, X.). X., en tant que meneur de jeu, s'appuie sur des univers imaginaires constitués (un monde médiéval-fantastique, une époque, un genre…) et crée sa propre histoire. ***C'est des jeux écrits par toi ?*** *« Pas écrits… C'est-à-dire qu'il y a une campagne*[37] *que je fais depuis dix ans qui se passe dans les années 20, on peut pas dire que j'ai inventé les années 20… »* ***Non, mais les scénarios j'entends…*** *« …les derniers scénarios que j'ai faits, c'est des westerns, donc on est déjà dans un cadre qui est déjà codifié dans le cinéma. Là je vais faire un scénario de SF*[38] *[…] et puis je prépare un scénario de pirates […] donc je reste finalement dans des genres qui sont des genres classiques de la littérature, du cinéma […] Il y a des contextes que j'aime pas […] C'est en fait […] beaucoup de contextes du commerce, de scénarios, de jeux de rôle du commerce […] c'est des mondes très abstraits […] Ouais, OK, c'est ça, on est dans un monde où tous les mecs ont le pouvoir de voler, donc c'est bien, maintenant qu'est-ce que ça veut dire ? […] ça me parle pas, quoi »* (*Ibid.*).

Ce choix du monde et de l'histoire correspond à la première étape de préparation de la partie. Le maître du jeu doit ensuite élaborer une introduction pour chaque joueur (un **background**[39]),dans laquelle leur est présenté leur personnage (son nom, ses caractéristiques physiques, son métier…), le monde dans lequel il va évoluer, sa quête, ses compagnons… Ce personnage a été élaboré, pensé, en particulier dans le cadre d'un jeu conçu par le MJ (les personnages des jeux du commerce sont souvent des figures-type établies : guerrier, magicien, détective…). Le maître du jeu crée parfois ses personnages en pensant aux personnes auxquelles il souhaite les faire jouer. Les personnages, cependant, ne sont pas nécessairement créés d'avance. Il peut y avoir concertation, au début de la partie, entre le meneur et les joueurs, qui choisissent alors leur personnage, puis lui attribuent des caractéristiques physiques et psychologiques,

---

[37] Une campagne est un jeu de rôle qui dure plusieurs mois, voire plusieurs années. Les joueurs se retrouvent régulièrement (une fois par semaine, une fois par mois…) pour poursuivre la partie.

[38] Acronyme de *science-fiction*.

[39] Fond, arrière-plan / origines / antécédents / formation ; le *background* du jeu de rôle rassemble ces différentes significations.

parfois au moyen de lancers de dés, auquel cas le personnage se voit doté de caractéristiques chiffrées (un magicien connaîtra un certain nombre de sortilèges). Ces différentes précisions sont consignées sur une feuille ; il s'agit soit d'une **feuille de personnage** fournie dans la boîte de jeu, soit d'une feuille sur laquelle le maître du jeu a rédigé au préalable le background, soit d'une feuille volante sur laquelle le joueur prend lui-même des notes. Ainsi parle-t-on indifféremment de jeu de rôle sur table ou de jeu de rôle papier.

Lors de sa préparation, le meneur doit aussi établir une liste des personnages secondaires, ou **personnages non-joueurs** (l'acronyme est PNJ) apparaissant dans l'histoire : c'est lui qui les incarne, au cours de la partie ; certains sont l'équivalent des figurants du théâtre, du cinéma, d'autres ont une fonction dans le déroulement du scénario (adversaires des joueurs, aides, sources d'information, manipulateurs…). Le maître du jeu doit encore établir une chronologie des événements et rédiger une description des lieux susceptibles d'être visités par les joueurs. Durant la partie, il dissimule ces éléments divers derrière un **écran**, ou paravent ; les joueurs n'y ont pas accès, ils les découvrent au fur et à mesure de leur progression dans l'aventure.

Le rôle du meneur de jeu pendant la partie est composite. Il décrit aux joueurs ce que leurs personnages perçoivent des endroits où ils se trouvent, autorise ou non le personnage à accomplir telle ou telle action – le personnage/joueur : « je me dirige vers la porte de gauche, je l'ouvre » ; le maître du jeu : « elle est fermée » –, orientant de cette manière l'agir du personnage suivant la ligne directrice de son scénario, décide des conséquences des actions entreprises par les personnages. Il utilise parfois les dés pour déterminer si l'action réussit ou échoue. Il introduit des passages narratifs et peut ponctuer l'histoire de passages musicaux. Il répond aux questions des joueurs, incarne les personnages non-joueurs, déploie, lorsque le scénario le réclame, les cartes sur lesquelles les joueurs déplacent des figurines.

Il s'agit pour lui de faire vivre une histoire aux joueurs, au fil de laquelle il les guide [40]. Chaque séquence d'action, de dialogue… des personnages, étape, conduit à une nouvelle description (du meneur) et à une nouvelle séquence (jouée). Ainsi progresse-t-on dans le conte, jusqu'au dénouement, qui découle de la progression, auquel les personnages parviennent sans heurt lorsqu'ils ont été bien menés.

---

[40] Précisons bien qu'il *guide* ; il indique aux joueurs la ligne conductrice de son scénario, mais le cadre reste souple, tout n'est pas strictement prédéfini. Les joueurs ont une large marge d'initiative et le MJ n'*impose* pas ses décisions de manière arbitraire.

1.2.2.2 La partie. *« Visualiser la même histoire au même moment, ça fait exister la vie imaginaire. »* [41]

Le conte s'élabore de manière interactive, et c'est cette interactivité qui lui confère sa réalité. *« Les histoires qui étaient racontées avaient une vie. Voilà. Avaient une vie et étaient… elles étaient vivantes puisqu' elles évoluaient au fur et à mesure de la partie et que rien ne pouvait être tout à fait prévu ; à vivre, tout nous surprend et parfois on a des surprises tout à fait except… extraordinaires […] le fait de pouvoir partager [l'imaginaire] avec d'autres personnes, et que ensemble vraiment on soit capable de visualiser la même histoire au même moment […] ça fait exister la vie imaginaire […] Il y a un imaginaire […] et il existe, puisqu'on est plusieurs à le partager »* (Entretien, X.).

L'histoire est vivante, et en cela réelle, parce que les joueurs la vivent. Il nous semble essentiel de préciser ici que ces heures que les joueurs passent ensemble à jouer (des personnages) sont des heures de leur vie, de leur temps, du temps, avant d'être celles de la vie de leurs personnages. *« Dire que ce qui est vécu dans une partie de jeu de rôle c'est pas réel, c'est… ça ne permet pas de décrire ce qui s'est passé exactement […] on est en train de parler […] de ce qui fait une projection imaginaire […] on sait toujours que ça n'est pas réel mais c'est pas moins réel que le réel […] on vit quelque chose d'imaginaire, mais c'est un imaginaire qui n'existe pas moins que la réalité quotidienne ; mais on sait que c'est de l'imaginaire »* (Entretien, X.).

C'est donc l'interactivité, l'élaboration commune d'une histoire, qui crée la réalité de l'imaginaire. Et c'est le fait que personnages et acteurs vivent la même chose au même moment qui confère une réalité à ce que vivent les acteurs.

Lorsque les joueurs prennent place, un espace se crée, cadre palpable d'abord, l'autour de la table, puis un espace autre et ailleurs : *« Tu mets pas en doute le fait que tu te trouves ailleurs […] Y a un espace mental commun aux personnes qui sont en train de jouer […] Les gens qui jouent, y voient, dans leur aire intérieure, ce qui se passe »* (Entretien, X.). *« Dans le jeu de rôle, on est autour de la table… l'espace il est à l'intérieur des gens, il est pas à l'extérieur. Le principe du théâtre c'est de faire une représentation pour des spectateurs alors que le jeu de rôle a pas de spectateurs, c'est-à-dire qu'on est la fois acteur et spectateur de l'histoire. On prend du plaisir quand les autres jouent en tant que spectateur ; en même temps on doit toujours se dire "oui, alors, qu'est-ce que mon personnage pense ? " »* (Entretien, X.).

Au commencement de la partie, l'histoire est encore floue : le maître du jeu n'en maîtrise que la trame, les joueurs, acteurs, la bâtissent, la créent définitivement par

---

[41] Entretien, X.

leurs mots qui font acte. La meilleure manière de définir et de décrire cette création interactive est sans doute d'en offrir un exemple illustrant.

Une petite société a donc été constituée par le maître du jeu qui a conçu lui-même son scénario. Ils sont trois – X., X., Christelle et le MJ, autour d'une table. Compiègne, samedi 6 octobre 2001 [42], 23h20, la lumière s'éteint, il fait absolument noir et le MJ lance la première musique et conte. *« Autour de vous il n'y a rien. Juste cette vibration, cette résonance. Vous flottez dans une atmosphère cotonneuse et vous ressentez une impression de stagnation. »* [Silence du MJ.] [Il allume des bougies, disposées d'avance, puis il marche, fait le tour de la table, posant sa main sur l'épaule gauche de chaque joueur tour à tour.] *« Vous êtes dans la roulotte d'une diseuse de bonne aventure. Toi, Julien ; Stéphane ; Laurence. Votre vie défile à une vitesse vertigineuse. »* [Ils ont devant eux une feuille et écrivent – le prénom reçu, sans doute. La musique résonne toujours et le maître du jeu ne parle plus, il laisse les joueurs lire le background du personnage qu'il leur a distribué, un par personne. Au bout d'un moment, les joueurs font signe qu'ils sont prêts et la narration reprend, toujours sur un fond sonore de musique.] *« Printemps 1981. Il y a du soleil. [Il allume la lumière.] Vous êtes dans une voiture. Elle roule. Vous vous rapprochez d'un village du [centre de la France]. [Il décrit la campagne alentour.] La voiture entre dans le village ; il y a des chats sur les perrons, des femmes vêtues de robes d'été. La voiture s'arrête devant une auberge. »* [La musique s'arrête.]

- Stéphane (X.) : *« Je descends de la voiture, que je conduisais, d'ailleurs… Je m'étire. J'ai les cheveux noirs [autodescription]. Je mets ma main dans ma poche pour vérifier si j'ai les papiers de réservation. Je dis : "C'est bon, j'ai tout réservé ! " »*

- Julien (X.) : *« Je réponds d'un signe vague. Je n'ai pas l'habitude de m'occuper de ces choses-là. Je suis un peu plus grand que toi, même si tu es l'aîné. Je porte un col roulé noir, fin. J'ai un visage poupin. J'ai dû prendre quelques kilos de plus que toi pendant ces années. Je ne te réponds pas mais tu sais que je t'ai entendu. Seul sacrifice à l'ostentation : je porte une montre chère, une Rolex. J'ai un regard noir – l'iris et la pupille sont indistincts. »*

- Laurence (Christelle) : *« Je m'étire. La douleur a laissé son empreinte sur mon visage. Je porte des habits stricts. J'ai de longs cheveux châtains, un corps maigre, un visage fermé. C'est un bouleversement de retrouver le passé. Je reste en retrait pour l'instant. Je me repose sur les autres. Je regarde la façade de l'auberge, heureuse de m'y retrouver. »*

---

[42] Je n'ai pas participé à cette partie en tant que joueuse. J'ai simplement pris des notes, extérieure ; le maître du jeu m'avait précisé que je ne serai pas assise à la table. A l'inverse, lors des parties que j'ai jouées, le MJ m'a demandé de ne pas prendre de notes, de jouer seulement.

- Stéphane : *« "C'est les vacances. On va prendre du bon temps. " Je prends les bagages et j'entre dans l'auberge. »*

- Le maître du jeu : *« Tu te trouves devant une femme de 40 ans. »*

- Stéphane : *« Bonjour. J'ai réservé des chambres […] »*

- La dame de 40 ans (le MJ) : *« Julie va s'occuper de vous. »*

- Stéphane : *« Je grimpe l'escalier qui grince. Je pousse la porte du pied [il imite le bruit de la porte qui s'ouvre]. » […]*

Julien est un personnage assez froid : sa physionomie et le ton sur lequel il parle le traduisent. Il parle peu et par monosyllabes, garde un visage sombre. De même Laurence est triste, lointaine, et Stéphane plus gai, plus vivant. On observe une part importante de jeu théâtral.

La partie prend fin le lendemain matin, un peu avant 7h, après plus de sept heures de jeu.

Il se trouve que Christelle et le maître du jeu, auteur de l'histoire – est-ce une coïncidence ? – ont un passé réel commun dans un village du centre de la France. Par ailleurs, lors de l'échange qui a suivi la partie, entre joueurs et maître du jeu, le MJ a expliqué qu'il avait déjà maîtrisé ce scénario auparavant, avec d'autres joueurs, et que la tonalité de la partie avait été différente. (*« Les parties changent de tonalité selon les gens que t'as autour de la table ; selon l'histoire de départ et selon les gens que t'as autour de la table »* – Entretien, X..) L'acteur, le sujet qui joue est présent (à la table) dans son personnage. On note enfin que le narrateur narre au présent et que les acteurs font parler leur personnage au présent : ils sont en train de vivre ce qui se passe. On voit donc d'une part que des éléments de la vie du joueur peuvent être inclus dans le background de son personnage et d'autre part qu'acteur et personnage agissent dans le même temps : l'histoire naît de l'interaction de personnes présentes, elle se déroule au présent et dans le présent, elle est – l'imaginaire est – donc réelle et actuelle[43].

---

[43] Le terme a*ctuel* est ici employé comme synonyme de *présent*, le jeu s'inscrivant dans le présent, et non au sens bien spécifique où l'emploie Pierre Lévy, comme antonyme de *virtuel* (LÉVY, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte & Syros [La Découverte/Poche *Essais*]).

2. DU JEU DE RÔLE. À L'ÉCRAN.

2.1 Historique général : des MUDs à *Ultima On Line.*

« Un projet fou, d'avant-garde, dont l'audace rappelle le courant fauviste en peinture ou l'Ulysse de Joyce en littérature. Un jeu de rôles sur Internet ! Un jeu appelé à réunir des milliers de participants du monde entier dans un même territoire virtuel où chacun pourra se déplacer à sa guise, côtoyant d'autres joueurs et vivant d'indescriptibles aventures sur ce monde parallèle en images de synthèse. »[44]

C'est Starr Long, l'un des responsables du développement d'Origin (société de jeux vidéo, Texas) qui vient présenter ce projet à Electronic Arts (Californie), première édition de logiciels de jeux au monde, en novembre 1995.

Le concept de jeu en réseau n'est pas alors une nouveauté : dès le début des années 80, *« le réseau a vu se multiplier les MUDS »* (D. Ichbiah, 1997, p. 403) : *« En 1980, Roy Traubshaw écrit une version électronique du jeu de société Donjons et Dragons […] à Essex College, en Angleterre ; l'année suivante, son camarade de classe, Richard Bartle, augmente le nombre de joueurs potentiels et leurs possibilités d'action. Il appelle le jeu MUD (Multi User Dungeons, donjons multi-utilisateurs)*[45] *et le met sur Internet* [46] *»* (HEATON, L. et LAFRANCE, J.-P. (1994). Les communautés virtuelles ludiques. *Réseaux*, 67, pp. 97-109, p. 102). Par la suite, le terme MUD désignera non plus uniquement la version en réseau de *Donjons et Dragons*, mais l'ensemble des jeux multi-utilisateurs nécessitant la connexion [47]. Ces jeux collectifs se distinguent des jeux

---

[44] ICHBIAH, D. (1997). *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Paris, Editions Générales First, p. 349.

[45] Au pluriel, certains auteurs notent MUDS, d'autres MUDs. Nous optons pour la seconde orthographe : le « s » ne fait pas partie du sigle, il ne désigne que le pluriel.

[46] Ce dernier point semble à contester puisque Internet n'existait pas en 1980. On avait accès aux jeux MUDs par la connexion à un réseau inter-universitaire (les utilisateurs étaient alors presque exclusivement des étudiants) fonctionnant grâce à la technologie Telnet (Telephone Network). Telnet était l'ancêtre du modem, technologie point à point utilisant les fils du téléphone.

[47] *« "MUD". Un programme conçu dans le but de transmettre l'illusion de mondes, d'époques et de salles, par l'intermédiaire de descriptions écrites. Les joueurs se servent de commandes telles que "marcher", "monter", "se cacher", afin d'indiquer leurs actions. Chaque personnage discute avec les autres, résout des énigmes, et peut être amené à combattre des monstres »* (ICHBIAH, D. (1997). Glossaire. *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Paris, Editions Générales First, p. 413).

individuels sur ordinateur par certaines spécificités. *« Ils peuvent durer des mois, ou même des années et permettent de rencontrer de multiples personnages […] [Ils] offrent des défis différents aux joueurs. Le jeu n'est pas tracé d'avance – avec un seul ou plusieurs chemins pour parvenir à gagner […] Les possibilités sont infinies. Chaque partie est nouvelle et différente parce que les personnes ou les personnages ne sont pas les mêmes […] [De plus], les jeux multi-utilisateurs […] permettent de partager une expérience en temps réel »* (L. Heaton et J.-P. Lafrance, 1994, p. 102). Les MUDs sont basés sur le texte, semblables en cela aux jeux vidéo d'aventure sur micro-ordinateur disponibles jusque-là. Ce sont des *« mondes virtuels construits de mots […] Dans un message affiché sur l'écran, sont définis l'espace et l'environnement du jeu dans lequel les joueurs doivent se déplacer et poser des actions en s'exprimant en langage naturel »* (*Ibid.*, p. 102-103). Ces jeux ont rapidement réuni un certain nombre d'adeptes, regroupés alors sur les campus universitaires. Mais *« du fait des maigres capacités graphiques des ordinateurs de l'époque, les parties de Zork ou de Colossal Caves se déroulaient en mode texte : "Prendre Épée", "Aller vers le nord", etc.*[48] *Nous étions loin des environnements graphiques 3D actuels avec leurs ombres et effets de lumière »* (D. Ichbiah, 1997, p. 403). Néanmoins, *« le plaisir d'interagir avec des inconnus suffisait à rendre l'expérience attachante »* (*Ibid.*) et il semble que seule la limitation technique ait empêché cette pratique de prendre plus tôt de l'essor.

Richard Garriott, fondateur d'*Origin*, est le créateur d'*Ultima*, de *Ultima I* à *Ultima VIII* (années 80), puis d'*Ultima On Line* (1995). *Ultima* est une série de jeux de rôle, ou jeux d'aventure [49], dont le support est l'ordinateur. Le joueur doit accomplir des missions, progressant ainsi de niveau en niveau. Les personnages sont animés par l'Intelligence Artificielle. *« Lorsque l'on joue contre des êtres humains, cela n'a plus rien à voir avec la soi-disant Intelligence Artificielle »* (Denis Friedman, cité par D. Ichbiah,

---

[48] Il n'y a aucune image à l'écran, la technologie des années 80 ne le permettant pas, uniquement du texte : *Vous entrez dans une pièce ; il y a une porte à gauche, un siège à droite, que faîtes-vous ? Si vous voulez ouvrir la porte, appuyez sur la touche a de votre clavier. Si vous voulez vous asseoir, appuyez sur la touche b.*

[49] * *« "Jeu d'aventure. " Jeu dans lequel le joueur doit accomplir une mission sous la forme d'une série d'actions suivant un ordre précis. »*

* *« "Jeu de rôles." Désigne un jeu reprenant le principe des jeux de rôles sur table […] Le joueur dirige une équipe d'aventuriers dans l'accomplissement d'une quête […] Chaque personnage dispose au départ d'un certain nombre de points d'intelligence, de force, de pouvoirs magiques, de capacité de guérison, etc. »*

(ICHBIAH, D. (1997). Glossaire. *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Paris, Editions Générales First, p. 413)

1997, p. 403)[50]. La principale différence entre le jeu vidéo informatique (jeux d'aventure, jeu de rôle… vidéo) et le jeu utilisant la médiation d'Internet est celle-ci, que le joueur ne joue plus ni contre la machine, ni seul, mais contre des personnes et par-là même avec elles. Telle sera la différence entre *Ultima* et *Ultima On Line*. Plusieurs tests sont effectués et le lancement d'*Ultima On Line* intervient en mars 1997. A la fin de l'année 1994, L. Heaton et J.-P. Lafrance écrivaient : *« Les nouveaux MUDs permettent jusqu'à une centaine de personnes de partager un espace virtuel »* (L. Heaton et J.-P. Lafrance, 1994, p. 103). En 1997, D. Ichbiah note : *« Les premiers serveurs mis en place par Origin étaient censés accommoder trois mille participants simultanément, soit un volume de vingt mille abonnés. Mais la demande a été telle que la compagnie texane envisage d'installer des serveurs plus robustes – capables de supporter six mille connectés et dix fois plus d'abonnés – en divers endroits de la planète »* (D. Ichbiah, 1997, p. 364). Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Des MUDs au jeu de rôle en ligne proprement dit, l'écart est considérable, qu'il s'agisse du progrès technique ou de l'inflation du nombre d'abonnés.

Ultima On Line est le premier MMORPG.

2.2 FPS, RTS, sur console, en réseau, en ligne, RPG, MMORPG : précisions.

2.2.1 Jeux et technologies.

« Vu de loin, tout se ressemble » (A. et F. Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, p. 43)[51]. On pourrait ajouter : tout se mélange, se confond. Aussi nous a-t-il semblé opportun de consacrer quelques lignes à des précisions.

Alain et Frédéric Le Diberder (1998) dénombrent trois familles de jeux vidéo (*L'Univers des jeux vidéo*, Première partie, chapitre 2, Les trois familles de jeux vidéo, pp. 43-73). La première est celle des **jeux de réflexion**, *« jeux qui existaient déjà*

---

[50] *« En 1986, l'éditeur Kesmai a lancé un simulateur de vol multi-utilisateurs,* Air Warrior *en mode graphique, sur Compuserve. Le producteur Denis Friedman, qui travaillait alors chez Broderbund, se souvient avoir eu un choc en découvrant ce jeu qui pouvait accommoder quatre-vingt-dix participants. "Ce jour-là, j'ai compris qu'une page venait d'être tournée. J'étais là avec mon avion, en train de jouer avec un autre pilote à New-York, un autre à Frisco… Nous constituions une escadrille et allions bombarder une formation composée d'étudiants d'une université américaine sur le sol européen" »* (D. Ichbiah, 1997, p. 403-404).

[51] LE DIBERDER, A. et LE DIBERDER, F. (1998). *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

avant les jeux vidéo et qui font l'objet d'une transposition sur micro-ordinateur ou sur console de jeu » (A. Le Diberder et F. Le Diberder, 1998, p. 45). On compte trois catégories de jeux de réflexion : les **jeux de stratégie** (échecs, bridge, go, backgammon, Scrabble…), les **jeux classiques** (cartes, dés – belote, Monopoly… –, plateau) et les **jeux de rôle et d'aventure** (on a cité plus haut en note de bas de page les définitions qu'en donne D. Ichbiah). La seconde famille, les **jeux d'arcade**[52] **ou d'action**, regroupe cinq catégories de jeux : les **jeux de réflexe** (tennis : Pong ; agencement géométrique : *Tétris* ; jeux de flipper…), les **jeux de tir** ou shoot them up (*Space Invaders*, *Doom*, *Quake…*), les **jeux de combat** ou beat them all (*Street Fighter 2*, *Mortal Kombat…*), les **jeux d'adresse et de vitesse** (sport essentiellement : football, bowling, courses de voitures, de motos…), les **jeux de plates-formes** (déplacements rapides en vue d'éviter des projectiles, nécessité de trouver des passages… : *Mario*). Les **jeux de simulation**, enfin, constituent la troisième et dernière famille de jeux vidéo. Elle comprend les **systèmes complexes** (construction et gestion d'une ville : *Sim City 2000*, *Civilization 2…*), les **simulations de sport** (golf, courses automobiles, basket…), à distinguer des jeux d'action, les **transports civils ou simulateurs de territoires** (*Flight Simulator*), les **simulateurs de véhicules militaires** (avions, sous-marins, blindés…).

On observe qu'il n'est jamais question, dans cette classification, de connexion au Web. Elle sera brièvement évoquée dans la seconde partie du livre, au chapitre 6, dernière sous-partie « Vers les télécommunications » (pp. 172-175). Il y est simplement fait mention des MUDs et d'*Ultima On Line* (p. 172). Cela toutefois ne saurait nous surprendre, *Ultima On Line*, premier jeu de rôle en ligne, étant lancé en mars 1997 et *L'Univers des jeux vidéo* paraissant en 1998. Outre la classification d'A. et F. Le Diberder par familles, par genres, nous allons donc proposer un second type de classification, basé cette fois sur la distinction de trois types de technologies.

Le jeu en solo.[53]

Console (Sony : Playstation ; Nintendo : Game Cube ; Microsoft : Xbox) ou ordinateur : le joueur est tout à fait seul face à son écran quel qu'il soit. On inclut dans les jeux solo les **hotsit** (tour à tour), où le jeu offre la possibilité de jouer à plusieurs mais à tour de rôle (ex : *Civilization*).

---

[52] La salle d'arcade, aux Etats-Unis, est l'équivalent de la salle de jeux vidéo européenne, salle spécialisée.

[53] *En solo* est le terme consacré.

Le jeu en réseau (réseau local).

Le jeu en réseau local ou LAN (Local Area Network), rassemble dans une même pièce plusieurs joueurs dont les ordinateurs sont reliés les uns aux autres (lien Ethernet). Ils jouent à plusieurs à un jeu commun. On distinguera ce type de réseau local du réseau local Intranet, site Internet accessible uniquement depuis l'intérieur d'une entreprise, réseau interne d'entreprise.

Le jeu en réseau (réseau Internet).

C'est le jeu en ligne (on line, parfois écrit online). On parle également de WAN (Wide Area Network), mais l'emploi de ce terme est moins généralisé que celui de LAN. Le joueur à l'ordinateur est de nouveau seul dans la pièce, mais il est cette fois relié à des joueurs du monde entier (lien Internet).

La plupart des jeux récents peuvent s'adapter aux trois types de technologies. On peut par exemple jouer à *Starcraft* seul, en réseau ou en ligne.

Sur console ou sur ordinateur, en solo ou relié (par Ethernet ou Internet), le joueur peut donc pratiquer différents types de jeux : jeux de réflexion, jeux d'action et jeux de simulation. Au sein de ces trois types de jeux (jeux d'action en particulier), on trouve encore des sous-catégories. Sont regroupés dans les **FPS** (First Personal Shooter, jeux de tir à la première personne) les jeux dans lesquels le personnage a une vue subjective à la première personne : on ne le voit pas évoluer à l'écran, c'est le joueur qui est à sa place et voit ce qu'il voit. Exemples : * FPS solo : *Doom I*, *Doom II*, *Quake I*, *II*, *III* ; * FPS en réseau : *Quake II*, *Quake III* ; * FPS en ligne : *Counter Strike*.

Lorsque le personnage peut être visible sur l'écran, se déplacer sous les yeux du joueur, on parle de vue à la troisième personne. La plupart des **RTS** (Real Time Strategy, jeux de stratégie en temps réel) proposent ce type d'appréhension. Exemples : * RTS solo : *Starcraft*, *Les Chroniques de la Lune noire* ; * RTS en réseau : *Starcraft* ; * RTS en ligne : *Starcraft*, *Warcraft III*.

La troisième sous-catégorie est celle des **RPG** (Role Playing Games, jeux de rôle). La vue peut être à la première ou à la troisième personne. Ex. : * RPG solo : *Final Fantasy* ;* RPG en réseau : *Diablo* ; * RPG en ligne : *EverQuest*. Le jeu est un RPG dès lors qu'intervient la notion d'évolution d'un personnage. Dans *Doom* (FPS) par exemple, le personnage change de *stage* (niveau) et les épreuves deviennent de plus en plus difficiles, mais le personnage lui-même n'évolue pas. De même dans *Starcraft* (RTS), où le but est de former des troupes et de faire évoluer une base militaire en vue

d'aller conquérir un territoire ennemi, le personnage ne change pas : il ne gagne pas de points d'expérience[54], etc. Il existe deux types de RPG en ligne : les RPG auxquels jouent par Internet un nombre limité de personnes, et ceux auxquels peuvent jouer en même temps une quasi infinité de joueurs : les **MMORPG**, *Massively Multiplayer* Online Role Playing Games (jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Ce sont ces derniers qui nous intéressent, les trois participants joueurs en ligne de notre recherche jouant chacun à un MMORPG différent.

2.2.2 MMORPG.

2.2.2.1 PSW, Massively Multiplayer, univers, personnage.

Les mondes des jeux massivement multi-joueurs sont des **mondes persistants** – PSW, Persistent State Worlds – : lorsque le joueur se déconnecte, le monde ne disparaît pas, d'autres joueurs du monde entier continuent de l'habiter, y faisant vivre leur(s) personnage(s). Aucun autre jeu ne présente cette spécificité. Un des testeurs d'*Ultima On Line* évoque son expérience : *« La différence avec un jeu normal est énorme. Dans les anciennes versions d'Ultima, lorsque l'on voulait prendre une pause, il suffisait de sauvegarder sa partie, et l'on pouvait reprendre le lendemain, ou même une semaine plus tard, comme si de rien n'était. A présent, si l'on quitte le jeu ne serait-ce que deux minutes pour se préparer un café, lorsque l'on revient il est possible que l'on ait raté quelque chose. D'autres joueurs ont pu évoluer plus vite que soi, et cela peut avoir des conséquences énormes »* (Rafaël Colantonio, collaborateur à la filiale anglaise d'Electronic Arts, propos recueilli en 1996, lors de la phase de test d'*Ultima On Line* –, cité par D. Ichbiah, 1997, p. 363).

La seconde spécificité des MMORPG est leur capacité à accueillir une infinité de joueurs. *« Norrath[55] compte 419 185 habitants en janvier 2002 »* (FLEX, F. (2002). Les nouveaux créneaux, *Newbiz*, 19, pp. 54-56, p. 55). Actuellement, le jeu *EverQuest* nécessite plus de quarante serveurs et chaque serveur peut accueillir en moyenne 3500 joueurs.

Les différents décors existants, ou mondes, univers imaginaires, sont les mêmes que ceux du jeu de rôle sur table. *Ultima On Line*, *La Quatrième Prophétie*, *EverQuest*,

---

[54] L'*expérience* est la donnée indiquant la montée en puissance d'un personnage. Dans les RPG en ligne, et à l'origine dans les RPG sur table, on acquiert de l'expérience en tuant un monstre, en résolvant une énigme, en passant une épreuve avec succès. On parle de XP(s), point(s) d'expérience.

[55] *Norrath* est le nom du monde d'*EverQuest*.

Dark Age of Camelot, *Middle Earth Online*... sont inspirés de l'heroic fantasy, le monde y est médiéval-fantastique. Le monde d'*Anarchy Online* est cyber-punk (univers technologique des années 80) et *Star War Galaxy*, actuellement en bêta (en test), est un univers de space opera.

Espace-Temps : les mondes sont en 3D, particulièrement étendus, et tout se passe en temps réel. *« Le jeu [EverQuest] est gigantesque : […] à pied, si tu te déplaces, si tu veux traverser la carte en entière, il faudrait compter à peu près six heures de jeu […] c'est pas comme un pion, où tu dis "je vais de là à là", et ça prend cinq secondes ; là si tu veux aller d'une ville à une autre ville, ben y faut que tu traverses les ponts, les villes et ainsi de suite […] après y a des sorts magiques qui peuvent te téléporter d'un point à un autre »* (Entretien, Z., joueur d'*EverQuest*). Précisons que ce temps réel n'est pas exactement le temps réel : *« Y ont poussé le vice à ce que le temps ne soit pas le même que le temps réel [...] une journée d'EverQuest équivaut à deux heures de vie réelle »*.

Les personnages, une fois enregistrés, devenus officiellement habitants du monde[56], vont devoir parcourir le royaume et faire des quêtes, gonfler leurs caractéristiques[57], se battre et ainsi gagner de l'expérience et prendre des niveaux[58]. La différence essentielle entre un personnage de MMORPG et un autre personnage de jeu vidéo, hormis l'évolution du personnage, est le role play (ou roleplay), ou role playing (roleplaying). Le personnage de MMORPG est acteur, il s'agit d'un jeu de rôle. Cela signifie que le joueur doit faire jouer son personnage – *« ce que j'aime bien, c'est faire du role play par la fenêtre de chat […] on peut […] faire des scripts d'émotion, "machin pleure", "machin est tout content" […] Sinon […] tu peux faire danser ton personnage […] lui faire faire des courbettes »* (Entretien, Z., joueur de *Dark Age of Camelot*) – et le faire être et parler en fonction du monde où il évolue (ex : parler médiéval), en fonction aussi de sa race et de sa classe[59]. Ainsi Z., joueur de *La Quatrième Prophétie*, incarne un personnage d'Homme-Poète ; en conséquence, il déclame des poèmes à ses compagnons, en écrit aux femmes… *« Tu discutes avec les gens en étant dans la peau*

---

[56] On détaillera plus loin les formalités d'installation dans le monde.

[57] Les *caractéristiques* sont les données chiffrées définissant le potentiel, et donc le niveau de puissance, du personnage. On distingue les caractéristiques physiques et les caractéristiques psychiques.

[58] Les *niveaux*, ou *levels* (abrégé *lvls*), sont les données chiffrées représentant l'évolution progressive d'un personnage. Le changement de niveau dépend de l'accumulation des points d'expérience.

[59] Chaque personnage que l'on peut choisir d'incarner appartient à une *race* spécifique, à une espèce. Des traits spécifiques caractérisent chaque race. Exemple de race dans le monde de *Dark Age of Camelot* : les Avaloniens (art de la magie). Les *classes* sont les professions pouvant être exercées par les personnages. Exemples de classes dans le monde de *La Quatrième Prophétie* : Druide, Moine, Archer…

des personnages » (Entretien, Z.). Certains refusent le roleplay, ce qui indispose les vrais joueurs ; **Z.** : *« Y a vraiment des fois où le role play est vraiment pas là, quoi. Les mecs y viennent pour taper du monstre, pour faire de l'expérience, pour monter en niveau, pour avoir des personnages puissants, pour être les meilleurs du serveur, quoi ; au lieu de vraiment être un personnage différent »*. **Z.** : *« [On ne se défoule] pas dans une partie de jeu de rôle. Le défouloir c'est un Quake like, tu prends un fusil, tu tires sur tout ce qui bouge, tu tues des monstres. Sur* EverQuest, *non »*.

2.2.2.2 Connexion : *« It's your world now ! »*[60]

La pratique d'un MMORPG nécessite un investissement financier important. Le matériel informatique, d'abord, doit être performant. Exception, *La Quatrième Prophétie* est un jeu gratuit, que les joueurs téléchargent sur Internet. Pour jouer à *EverQuest* et à *Dark Age of Camelot*, il faut en revanche commencer par acheter la boîte de jeu (60 € environ), puis payer un abonnement mensuel (10 à 15 €), enfin se procurer les **extensions** (add-on), c'est-à-dire les actualisations du jeu (modifications du monde, évolutions techniques[61]… – 30 € chacune environ). De plus, étant donnée la durée du temps de connexion, les joueurs des MMORPG sont la plupart du temps forcés de s'équiper de l'ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line) pour bénéficier d'une connexion illimitée, haut débit, le montant des factures téléphoniques devenant sans cela exorbitant : « [Je joue] de une heure à cinq, six heures […] en gros […] tous les jours » (Entretien, Z.). *« Le samedi, le dimanche, le vendredi soir, je joue aux jeux de rôle […] Deux, trois heures par jour, ça peut être beaucoup plus »* (Entretien, Z.). *« J'ai eu deux ans […] j'ai dormi une heure par nuit pendant deux ans… C'était vraiment* EverQuest, EverQuest *toute la journée […] Maintenant, c'est deux, trois fois par semaine […] [Je] commence à… 5 h et demi / 6 h […] et [j'] y reste jusqu'à 1 h du matin maximum »* (Entretien, Z.).

Puis les joueurs lancent le jeu. Ils enregistrent un nom d'utilisateur et un mot de passe, lesquels assurent qu'aucun joueur ne pourra utiliser le compte d'un autre ou faire évoluer un autre personnage que le sien. Ensuite, le joueur choisit le serveur sur lequel il va jouer. Chaque jeu compte une cinquantaine de serveurs et chaque serveur

---

[60] *« Ceci est votre monde, à présent ! »* Phrase exclamative retrouvée partout sur les sites de présentation du jeu de rôle *EverQuest* ; on ne donnera qu'une adresse, à titre d'exemple, http://www.eqrpg.com/home.html (au 1er mai 2004).

[61] Les *extensions* sont à distinguer des *patches*. Le patch, pièce rapportée, est un correctif apporté au jeu directement en ligne, une mise à jour, trop peu conséquente pour entraîner la création d'une extension.

compte environ 2000 (*La Quatrième Prophétie*), 3000 (*Dark Age of Camelot*) ou 3500 (*EverQuest*) joueurs. Il y a le même monde (monde d'*EverQuest*, monde de *La Quatrième Prophétie*) sur chaque serveur. Une fois inscrit dans un serveur, le joueur n'en change pas. Il crée alors son, ou ses, personnage(s). Il choisit sa race, sa classe et ses caractéristiques. Dans les trois jeux, on distingue les caractéristiques physiques des personnages (*La Quatrième Prophétie* : Force – Endurance – Dextérité ; *EverQuest* : Force – Résistance – Agilité – Dextérité ; *Dark Age of Camelot* : Force – Constitution – Dextérité – Vivacité) et leurs caractéristiques mentales (*La Quatrième Prophétie* : Sagesse – Intelligence ; *EverQuest* : Intelligence – Sagesse – Charisme ; *Dark Age of Camelot* : Intelligence – Piété – Empathie – Charisme). L'**avatar** (le personnage, lorsqu'il est visible à l'écran – vision à la troisième personne [62]) peut encore être personnalisé (taille, sexe…) ; dans *EverQuest*, on choisissait auparavant le type de visage, sans plus de précision ; une extension a ajouté trois éléments : la couleur des cheveux (blonds / bruns), des yeux (bruns / bleus / verts), et un choix de tatouages. Les personnages de *Dark Age of Camelot* ont la possibilité de changer quand ils le souhaitent la couleur de leurs vêtements (30 colorations possibles).

Une fois la connexion établie et l'avatar créé, personnages et joueurs pénètrent dans le monde.

2.3 T4C, EQ, DAOC.[63]

The Fourth Coming (T4C, *La Quatrième Prophétie*), *EverQuest* et *Dark Age of Camelot* (DAOC) sont des univers à part entière. Il serait trop long de procéder à une description exhaustive de chacun de ces trois jeux, depuis les mythes et légendes qui en situent l'univers dans l'espace et dans le temps, jusqu'à la quête finale, qui, si elle est menée à terme, signifie la victoire et l'achèvement du jeu, en passant par le descriptif des lieux, des personnages, des monstres, des guildes, des armes, des sorts, des objets… Nous avons donc sélectionné dans chaque jeu quelques éléments particuliers seulement que nous allons décrire en détail.

[62] Dans les MMORPG la vision peut être à la première ou à la troisième personne, selon que le joueur souhaite ou non voir son personnage à l'écran. Une simple manipulation au clavier suffit à modifier la perspective.

[63] *T4C* est édité par Vircom, *EQ* par Sony Online Enter et *DAOC* par Mythic Entertainment. C'est le portail Goa qui héberge, en France, les différents sites consacrés à ces trois jeux.

2.3.1 T4C. *La Quatrième Prophétie*, Althéa, quêtes, monstres et objets.

« La Quatrième Prophétie :
Entrez dans l'univers du jeu de rôle en ligne.
Découvrez ce monde médiéval lié à la magie et aux arcanes…
Intégrez un personnage et créez lui sa propre histoire.
Votre destin est entre vos mains,
Le bien, le mal se combattent le monde d'Althéa…
Choisissez votre alignement et entrez dans l'aventure… !
Devenez un adepte. »[64]

La Quatrième Prophétie. Histoire.

…Le monde des Elfes fut totalement anéanti. « Puis l'Haruspice vint sur les terres des Nains […] et il prononça sa troisième Prophétie : leur richesse matérielle ne suffisait pas à les rendre dignes de vivre, et eux aussi seraient détruits s'ils ne s'amendaient pas […]

Un millénaire s'écoula paisiblement puis, dans les cieux, [la Lune et la constellation du Centaure s'alignèrent] de nouveau […]

Les anciennes prophéties ayant prévenu [les Nains] que le sort [jadis] réservé aux Elfes les guettait, ils avaient pris le temps de se préparer et de s'armer.

Pourtant, lorsque l'Haruspice se présenta […] à eux, ils ne purent supporter ni sa vue, ni son odeur répugnante. Le prenant pour un suppôt du mal, ils s'attaquèrent violemment à lui… Selon les historiens, cette erreur fut la cause principale de la déchéance des Nains, qui furent balayés comme des fétus de paille.

La Quatrième Prophétie de l'Haruspice s'adressa [alors] aux Humains […] : s'ils ne se montraient pas dignes de vivre lors de sa quatrième venue, ils seraient eux aussi anéantis.

Aujourd'hui, l'alignement des étoiles [et de la Lune] est de nouveau propice à la venue de l'Haruspice…

Peut-être s'agit-il d'une légende, peut-être ne sommes-nous qu'un pauvre peuple angoissé vivant sous un étrange alignement d'étoiles […]… ou bien l'Haruspice parcourt-il en ce moment les terres d'Althéa, jugeant les humains et se préparant à les

---

[64] Site http://www.games-crazy.com/ (page d'accueil ; au 1er mai 2004).

tourmenter si nous ne prouvons pas notre valeur ? » (au 1er mai 2003 – http://t4c.jeuxonline.info/presentation.php?univers).

Chaque MMORPG s'inscrit dans un cadre historique et légendaire de ce type, cette introduction préliminaire à l'entrée dans le jeu correspondant au background du jeu de rôle sur table. Elle inscrit dans le temps, donne au monde un cadre temporel.

Althéa. Le pays : géographie.

Le cadre d'un monde est aussi géographique. Les personnages, pour se déplacer dans le jeu, se réfèrent à la carte. Althéa est le monde imaginaire où réside *La Quatrième Prophétie*, tout comme la Terre est le monde palpable actuel des Hommes.



[65]

[65] Si nous avons choisi d'intégrer les images ici, et non seulement de les faire figurer en annexe, c'est parce que la possibilité de voir – à l'écran – les mondes (et éventuellement l'avatar) est une des différences essentielles, sinon la principale, entre le jeu de rôle en ligne et le jeu de rôle sur table (nous y reviendrons). Il nous a donc semblé que les images, de villes, de contrées, de personnages, de scènes de jeu… devaient faire partie intégrante de la description de chaque MMORPG.
Précisons qu'en imprimant ces images, nous les actualisons dans un lieu précis – *« un texte particulier apparaît désormais […] comme l'actualisation d'un hypertexte à support informatique »*

« L'univers, c'est trois îles assez grandes, on va dire trois continents perdus au milieu de l'océan. Sur chaque île, il y a plus ou moins de villes. Sur la première île, qui s'appelle Arakas, il y a deux villes » (Entretien, Z.).

Images de villes.[66]





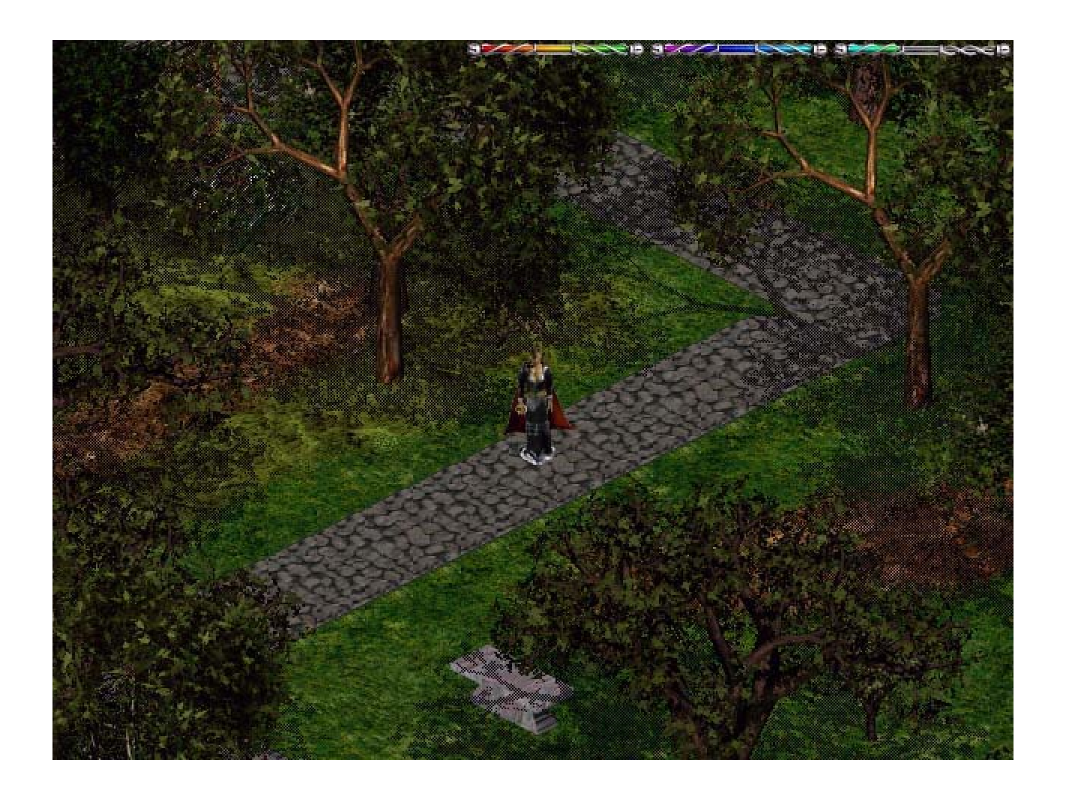




(P. Lévy, 1998, p. 17) – alors que *« l'hypertexte [on pourrait dire ici l'*hyperimage*] n'a pas de lieu »* (*Ibid.*). Ainsi, les images que l'on voit là ne sont pas exactement celles que voient les joueurs, puisqu'elles ont perdu leur virtualité. Néanmoins, les dessins représentés proprement dits sont bien ceux qu'ils ont sous les yeux et nous servent d'illustrations, support visuel de notre propos descriptif.

[66] http://jeuxonline.info/presentation.php?galerie (au 1er mai 2003)

A l'extérieur de la ville…[67]



« La deuxième île, c'est l'île où se trouve le château du roi. Ça s'appelle Raven's Dust. C'est très grand, il y a un château et il y a des choses à explorer » (Entretien, Z.).

L'île.[68]



Au château.[69]



[67] http://jeuxonline.info/presentation.php?galerie (au 1er mai 2003)

[68] http://jeuxonline.info/cartes.php (au 1er mai 2003)

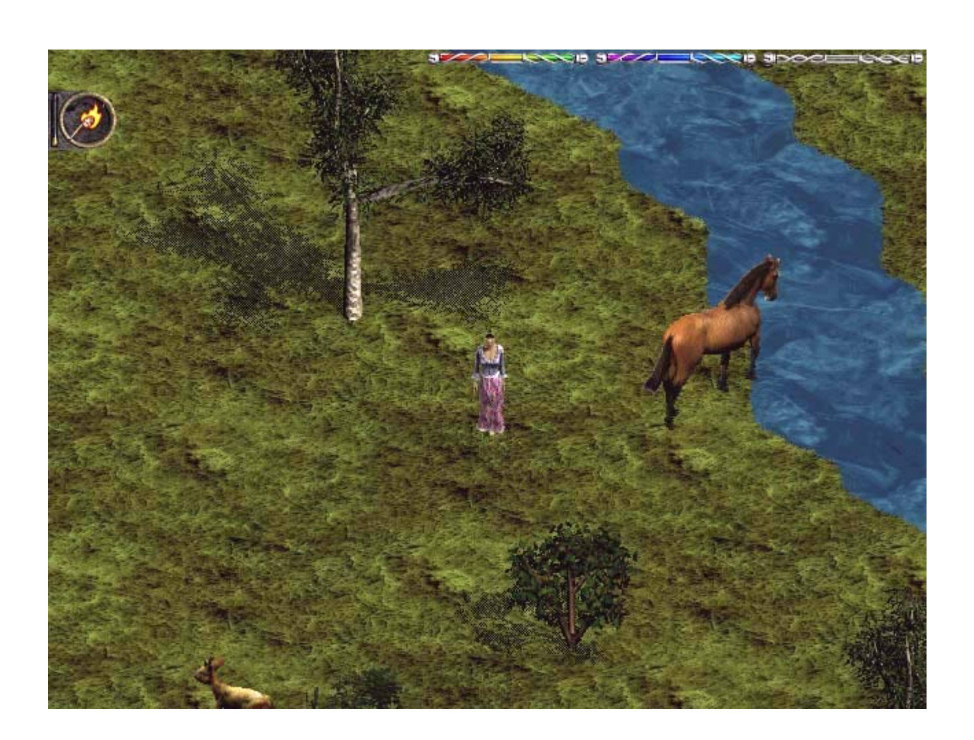
[69] http://jeuxonline.info/presentation.php?galerie (au 1er mai 2003)

« La troisième île, c'est une île qui fait pas partie du royaume ; les deux premières font partie d'un royaume. Elle s'appelle Stoneheim, c'est l'île du Mal…

L'île.[70]



Contrée extérieure.[71]

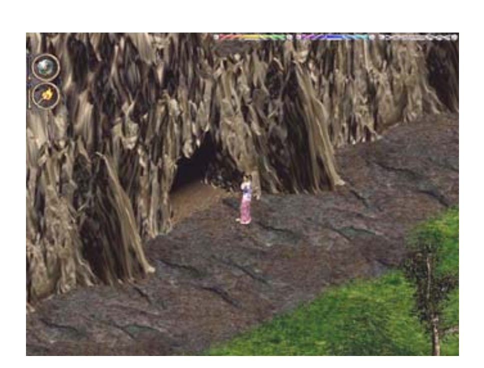


[70] http://jeuxonline.info/cartes.php (au 1er mai 2003)

[71] http://jeuxonline.info/presentation.php?galerie (au 1er mai 2003)

…les aventuriers des deux autres îles sont allés sur celle-là pour défendre le Bien […] Les monstres sont très très forts, il y a énormément de morts-vivants et de choses comme ça. Et il y a le Seigneur du Mal que tu peux rencontrer. C'est une île terrifiante » (Entretien, Z.).

Images…[72]







[72] http://jeuxonline.info/presentation.php?galerie (au 1er mai 2003)

Quêtes.[73]

En fonction du lieu où il se trouve, le personnage va devoir mener des **quêtes**. L'accomplissement de chacune d'entre elle lui fait accumuler des points d'expérience (XPs) et gravir les échelons de niveau en niveau. Il existe des Quêtes bonnes (sur Arakas : Quête du Livre de Feylor, Quête de la fiole du liquide bleuté…), des Quêtes maléfiques (sur Raven's Dust : Quête de la Dague de Sang ; sur Arakas : Quête de l'Épée de Fureur…), que l'on ne peut malheureusement s'attarder à décrire. Il existe également des Quêtes finales. Il s'agit de l'ultime épreuve, celle qui permet de terminer le jeu. *La Quatrième Prophétie* en compte deux : la Quête du Séraphin d'Artherk et la Quête du Séraphin d'Ogrimar. Z. n'étant pas parvenu à ce stade du jeu et les joueurs se refusant à divulguer toute information dans les forums[74] (*« Ce serait trop facile ! » « A toi d'arriver jusque là ! Bonne chance, la force soit avec toi ! »*)[75], nous n'avons pu en apprendre davantage sur les Séraphins...

Monstres et objets.

Lors de chaque quête, le personnage doit affronter des monstres, les vaincre et récupérer les **objets** (ou items) détenus par eux, dans le but d'acquérir plus de puissance, d'accumuler des armes diverses susceptibles de lui servir, de l'aider dans sa progression. Lorsque le personnage victorieux pille le cadavre du monstre, on dit qu'il effectue un **loot** (to loot, piller).

Dans l'univers de T4C, on trouve un bestiaire de près de 150 monstres différents. Ils sont plus ou moins puissants, aussi n'est-il pas prudent, voire est-il suicidaire, d'en affronter certains avant d'avoir atteint un bon niveau. 124 XPs suffisent pour combattre une Araignée géante (île d'Arakas, araignée détentrice d'une Torche et d'une Potion de guérison légère), mais il en faudra 23560 avant de pouvoir se mesurer à une Veuve noire géante (Stoneheim, Cave araignée) en possession d'Améthyste brute. Les **dégâts** causés par les monstres varient : un combat avec un Puissant Chasseur ne cause aucun dégât ; en revanche, un joueur combattant un Arpenteur de la nuit pourra perdre entre 40 et 93 XPs, et entre 200 et 414 XPs s'il lutte contre une Sentinelle mort-vivante. On peut encore citer quelques monstres de

[73] Site de référence : http://jeuxonline.info/quetes.php (au 1er mai 2003)

[74] Les forums sont des lieux de discussion par chat sur les sites où les joueurs se retrouvent, pour échanger entre joueurs et non plus entre personnages.

[75] Boîte aux lettres personnelle sur http://www.yahoo.fr

Raven's Dust : le Bouffon morbide (détenteur d'un Bouclier rond, d'un Sachet d'Hamamélis, d'un Luth magique), le Bugar Sakkor (Bracelet de puissance, Cape rouge), le Zzartgax (Anneau de pierre de lune).

2.3.2 EQ. 15 races, 5 continents, une Lune et des *plans*.[76]

> *« Bienvenue dans le monde d' EverQuest, un jeu de rôle heroic fantasy massivement multijoueurs en 3D. Soyez prêts à pénétrer un gigantesque environnement virtuel [...] Faîtes votre choix parmi une variété de races [...] et entamez votre quête à travers plusieurs continents [...] Que vous incarniez un noble chevalier humain, un voleur Elfe Noir vicieux, un marchand nain avare, ou tout autre personnage de vos désirs, souvenez-vous d'une chose :*
>
> *Vous êtes dans notre monde à présent ! »*[77]

Parvenu aux frontières du monde de Norrath, le joueur doit personnaliser son aventurier. Il a le choix entre 15 races.

---

[76] *Sites de référence (au 1er mai 2003) : http://eq.jeuxonline.info/guides/races/races.php
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Antonica
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Faydwer
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Kunark
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Odus
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Velious
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Luclin
http://eq.jeuxonline.info/guides/bestiaire/zones.php?loc=Plans
* Nous nous sommes également référée aux Annexes du Mémoire de Maîtrise de Sociologie de Javotte Thierry (2002), *Les « branchés » d'EverQuest, socio-anthropologie d'un jeu de rôles en ligne*, sous la direction de P. Bouvier, Université Paris X-Nanterre.

[77] http://eq.jeuxonline.info/guides/presentation.html (au 1er mai 2003).

L'Humain, homme ou femme.

La race humaine sert de base de jugement pour les autres. Elle n'a pas d'avantage ou de désavantage notable, et c'est son avantage. Les Humains peuvent exercer toutes les activités, ils n'excellent vraiment dans aucune en particulier.





Le Barbare, homme ou femme.

C'est une forme d'humain bourru. Cette race est extrêmement forte mais dépourvue de toute grâce. Ils sont peu intelligents. Les Barbares sont prédisposés à être guerriers du fait de leur force.





L'Elfe Sylvain, homme ou femme.

De prime abord, les Elfes ressemblent aux Humains. Mais leurs traits fins et leurs oreilles pointues les en distinguent. Ils sont moins forts que les Humains mais compensent cette faiblesse par une agilité et une dextérité hors du commun. Leurs compétences à l'arc sont incomparables. Ils sont sages et intelligents. Les Elfes Sylvains aiment la nature sous toutes ses formes et protègent toute vie.





Le Haut Elfe, homme ou femme.

Ils sont la royauté de la race elfe. Ils ressemblent à leurs parents des bois, mais ils sont plus fins encore, plus beaux, et leur peau est plus pâle.





Le Demi-Elfe, homme ou femme.

Ils ont du sang d'Humain et d'Elfe Sylvain. Ainsi partagent-ils les forces et les faiblesses des deux races. Ils ressemblent aux Humains, un peu plus fins, les oreilles légèrement en pointe.

L'Elfe Noir, homme ou femme.

Ils sont la race elfique maléfique. Ils ont les traits fins et les oreilles pointues de tous les Elfes, mais leur peau est d'un noir bleuté, leurs cheveux sont blancs. Ils voient parfaitement dans l'obscurité, car ils vivent sous terre et ont voué leur culte aux dieux du Mal. Leurs yeux souffrent en pleine lumière. Ils ne connaissent que la haine, la destruction et la peur, et haïssent toutes les autres races.

L'Érudit, homme ou femme.

Ils ressemblent aux Humains et sont l'exact opposé des Barbares. Ils sont fiers d'eux-mêmes, de leurs facultés intellectuelles et de leur distinction sociale.

Ils cultivent leur intelligence et leur sagesse, ignorent tout de l'entraînement physique ; ils sont à l'arrière des batailles, combattent avec la magie.





Le Froglok, homme ou femme.

Ce sont de curieuses créatures, mi-humaines, mi-grenouille, sans aucune grâce, au passé complexe et aux pouvoirs étranges…





Le Gnome, homme ou femme.

Ils vivent sous terre, dans des galeries, remontent rarement à la surface.
Ils sont très habiles et peuvent créer d'excellentes armes.





Le Hobbit, homme ou femme.

Ce sont de petits êtres trapus qui ressemblent aux Humains. Ils sont très agiles et habiles, ce qui les prédestine souvent à être voleurs.





L'Iksar, homme ou femme.

La race Iksar est une forme intelligente d'hommes-lézards. Le dieu Cazic Thule les créa pendant l'Age des Anciens, et commença leur existence tribale sur Kunark. Ils parvinrent à s'unir pour former un grand empire, qui s'effondra par la suite, laissant derrière lui le souvenir d'une intrigante et glorieuse histoire, ainsi que de nombreux vestiges à explorer pour les aventuriers. Les Iksars sont perçus comme mauvais par les autres races, car au temps de leur empire, les conquêtes, l'esclavage, la destruction et la guerre étaient la norme. Cependant, il en est parmi eux qui ont choisi de ne pas suivre la voie de leurs ancêtres.





Le Nain, homme ou femme.

Petits et mastocs, ils sont extrêmement forts et habiles. Ils vivent dans les mines souterraines et ont aussi quelques cités à la surface.





Le Troll, homme ou femme.

Les Trolls sont extrêmement larges et puissants, hideux et sales. Ils haïssent leurs semblables et toutes les autres races, chassent seuls ou en très petits groupes. Ils sont stupides et peuvent aisément être dupés, même par un Barbare.





L'Ogre, homme ou femme.

Plus forts et plus massifs encore que les Trolls, les Ogres sont la plus puissante des races… et également la plus stupide. Leur vie consiste à écraser les choses et à les manger. Ils ne sont toutefois pas aussi haineux que les Trolls.





Le Vah Shir, homme ou femme.

La civilisation Vah Shir est fondée sur de profondes racines tribales. Le folklore joue un rôle essentiel au sein de la société. L'honneur est une valeur capitale. Les Shamans et les Bardes forment le cœur du système politique, en tant que maîtres de la tribu et détenteurs du savoir. Ils ne gardent aucune trace écrite des recherches effectuées par les savants ; cette réticence les a empêché d'atteindre le niveau de connaissance nécessaire à l'exploration des formes de magie pure.







Les Humains, les Hauts Elfes, les Demi-Elfes, les Elfes Noirs, les Hobbits, les Trolls et les Ogres ont pour patrie *Antonica*. Les Barbares y vivent également, race du froid, dans les régions les plus au nord.

Sur *Faydwer* vivent les Elfes Sylvains, les Nains et les Gnomes.





Continent d'anciennes ruines et de terres hostiles, *Kunark* abrite la race des reptiles Iksars.

Odus, fondée par un Humain du nom d'Erud qui, accompagné de ses disciples, quitta Antonica à la recherche d'un endroit pour établir une nouvelle société éclairée, est la terre des Érudits.

Les Vah Shirs demeurent sur *Leuclin*, la Lune de Norrath.

Il existe un cinquième continent, *Vélious*, terre gelée, et des *plans*, univers parallèles à Norrath. Ce sont les mondes alternatifs dans lesquels vivent les dieux. Seuls les personnages les plus expérimentés, les plus puissants du jeu, peuvent s'y rendre, et y défier les plus dangereuses créatures du jeu.

2.3.3 DAOC. Guildes et combats : action.[78]

« A la croisée des chemins entre le monde légendaire des Chevaliers de la Table Ronde, la mythologie Scandinave et la culture Celtique, Dark Age of Camelot plonge les joueurs dans un univers épique peuplé de créatures mythologiques et de personnages héroïques. Le jeu débute après la mort du Roi Arthur. Son royaume, Albion, souffre désespérément de l'absence de son autorité, laissant le pays en proie à de multiples offensives. Les royaumes ennemis, qui diffèrent par leur géographie, les races et les classes de personnages, sont Hibernia, une île sauvage où vivent les mystiques Celtes, et Midgard, lointaines terres glacées peuplées de barbares Vikings. L'enjeu de ces luttes réside dans la protection de reliques, précieux talismans aux propriétés bénéfiques, qui sont gardées au cœur de chacun de ces trois royaumes. »[79]


[80]

[78] *Site de référence : http://camelot.jeuxonline (au 1er mai 2003).
*Descriptif de référence : Magazine *PC Team*, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, Posse Press, juillet-août 2002.
[79] http://camelot.jeuxonline.info/guides/presentation/intro.html (au 1er mai 2003).
[80] http://camelot.jeuxonline.info/guides/royaumes/royaumes_albion.html (au 1er mai 2003).

Guildes.

Au Moyen-Age, une **guilde** est une association de corps de métiers. Confraternelle à l'origine, ses objectifs deviennent économiques par la suite, la réunion permettant l'obtention d'avantages matériels. Dans le MMORPG médiéval-fantastique, elle désigne un rassemblement de joueurs menés par un **chef de guilde**, réunis dans un objectif d'entraide. En effet, à partir d'un certain niveau, les monstres deviennent trop puissants pour être tués par un joueur solitaire. IL est donc dans l'intérêt de chaque joueur de rallier une guilde à un moment donné. Dans DAOC, il existe deux types de guildes : les groupes de joueurs et les guildes des royaumes.

Le rassemblement en petits groupes, possible dès le niveau 1, s'impose à partir du niveau 20.[81] Jusque là, pour gagner des XPs, il était possible de combattre des monstres peu puissants, de faire des quêtes simples, ou de réaliser de petites missions confiées par un marchand ou un PNJ[82] nommées **tâches** (tasks) : *« Apporter un objet à un personnage, jouer au messager, mener une petite enquête, etc. »* (*PC Team*, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, 2002, p. 6). Mais *« les tasks ne sont possibles que jusqu'au niveau 20 […] Dans celui-ci […] vous devrez mouiller votre chemise pour changer de niveau car il n'y a plus que les monstres et quelques quêtes pour vous permettre de progresser […] Il vous faudra trouver un groupe de combattants car le jeu […] ne facilite pas le solo […] Vous ralentirez fortement votre progression en restant seul »* (*Ibid.*, p. 15).

Il existe par ailleurs de grandes Guildes dans chaque Royaume. Parvenu au niveau 5, le personnage doit nécessairement en choisir une, en fonction de sa race et de sa profession.

Les personnages d'Albion[83] ont le choix entre quatre Guildes. L'Église d'Albion accueille les Combattants. La Guilde des Ombres enseigne à différentes classes des méthodes pragmatiques pour se débarrasser de leurs ennemis. L'Académie, fondée jadis par Merlin, enseigne les arts magiques aux membres les plus intelligents du Royaumes : Élémentalistes (lanceurs de sorts experts dans le maniement des quatre

---

[81] Le jeu compte 51 levels depuis septembre 2002 (patch 1.51).

[82] On trouve des personnages non joueurs dans le jeu de rôle en ligne comme dans le jeu de rôle sur table. Ils font partie du programme.

[83] Site de référence : http://camelot.jeuxonline.info/guides/guildes/guildes_albion.html (au 1er mai 2003).

éléments), Mages… Enfin la Guilde des Défenseurs d'Albion est prête à prendre les armes à tout instant pour défaire l'ennemi.

« Les personnages d'Hibernia auront à choisir la Voie qu'ils désirent suivre, plutôt que d'adhérer à une Guilde » (http://camelot.jeuxonline.info/guides/guildes/guildes_hibernia.html au 1er mai 2003) : Voie de l'Harmonie, Voie de la Concentration ou Voie de l'Essence. *« La Voie de l'Essence : Tout ce qui se trouve autour de vous est Essence. Le sol, les créatures, les humains […] sont constitués de la même Essence. Et cette Essence peut être modifiée. Ceux qui suivent cette Voie croient en l'utilisation de l'Essence au bénéfice d'Hibernia […] Ils croient que l'Essence est faîte pour être employée de cette manière, et si un être fait vraiment partie d'Hibernia, alors cet être sait ce que veut dire faire partie de l'Essence »* (*Ibid.*).

« Le Royaume de Midgard est composé de Maisons dirigées par un Dieu en lieu et place de Guildes » (http://camelot.jeuxonline.info/guides/guildes/guildes_midgard.html – au 1er mai 2003). Les Vikings rejoignent la Maison de Thor. Les mystiques se rallient à la maison d'Odin et y deviennent des Mages créateurs de runes magiques ayant le pouvoir de blesser leurs ennemis. La Maison de Skadi enseigne la traque des proies, l'utilisation des arcs et le lancer de javelot. On compte encore sept autres Maisons, chacune dispensant un savoir particulier qui permettra aux siens de servir Midgard.

Combats.

DAOC offre la possibilité de combattre de trois manières : PvE, PvP et RvR.

PvE. Player versus Environnement (joueur contre ce qui constitue son environnement, parfois PvsE). Le personnage parcourt le Royaume, seul ou en groupe, et combat toutes les créatures qu'il rencontre.


[84]


[85]

PvP. Player versus Player (joueur contre joueur). Sur DAOC, le joueur ne peut ni voler, ni tuer les habitants de son Royaume. Pour se battre, il doit se rendre dans les

[84] http://camelot.jeuxonline.info/guides/galerie.html (au 1er mai 2003).

[85] http://camelot.jeuxonline.info/guides/galerie.html (au 1er mai 2003).

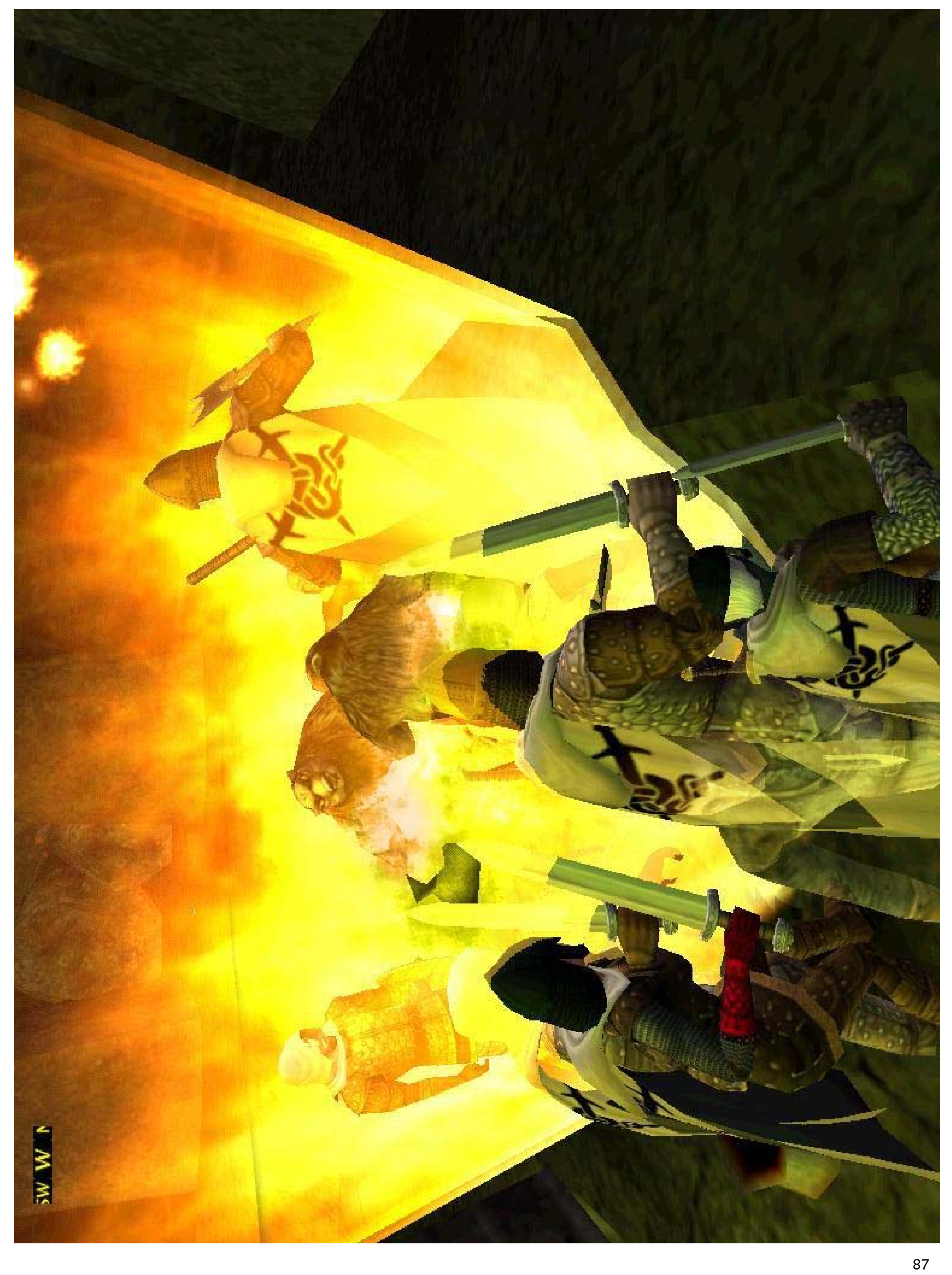
zones frontières, seuls endroits où des ennemis sont susceptibles de se trouver, ou bien dans un autre Royaume. Il n'est possible d'attaquer et de tuer que les habitants – tous ennemis – des deux Royaumes extérieurs. Ces affrontements PvsP sont les **escarmouches**. Pour chacune de ses victimes, le joueur reçoit une récompense pour Service rendu au Royaume : des Points de Royaume, ou des Primes de Royaume (objets). Il est à noter qu'un nouveau serveur vient d'être créé (deuxième trimestre 2003), un serveur PvP qui autorise tous les duels entre joueurs. Ils ont la possibilité de combattre tous les personnages qui ne feront pas partie de leur groupe ou de leur Guilde. Ce type de combat est possible sur ce serveur particulier uniquement : les règles du PvP sur les autres serveurs ne sont pas modifiées.

RvR. Royaume versus Royaume.[86] Ce sont les **joutes inter-Royaumes**. Les trois Royaumes sont ennemis, aussi se font-ils la guerre, à grande échelle. Plusieurs groupes d'un même Royaume se réunissent – **alliance de guildes** – pour mener un assaut contre un fort. Il s'agit d'éliminer les patrouilles, de tuer les gardes autour du fort, de défoncer les portes au bélier et de tuer le seigneur du château. Deux forteresses, dans chaque Royaume, renferment une Relique, et l'objectif des combats RvsR est de dérober ces Reliques. Objet sacré, la Relique est placée, une fois récupérée, dans l'un des avant-postes du Royaume et tous les joueurs profitent de son aura. Ainsi les habitants de Midgard ou d'Hibernia, ayant subtilisé le Bâton de Merlin d'Albion, verront grandir leurs compétences en magie. Il est essentiel de posséder des Reliques, car sans elles les forces du Royaume diminuent et celles des ennemis augmentent. Depuis juin 2002 (patch 1.48), les joueurs ont à leur disposition trois zones d'entraînement au RvR – seuls les joueurs de haut niveau participent aux joutes inter-Royaumes ; les autres doivent commencer par s'entraîner. Ce sont trois champs de bataille : les Vallées précieuses. Les joueurs s'y répartissent en fonction de leur niveau et s'entraînent à prendre un fort dont l'architecture diffère d'une région à l'autre : dans le Val de Quartz (niveaux 20 à 24), le fort est de type midgardien ; dans le Val d'Ambre (niveaux 25 à 29), l'architecture du fort est hibernienne ; dans le Val de Béryl, enfin, le style du fort est albionnais.

Il faut préciser que le monde de *Dark Age of Camelot* se partage en trois Royaumes, chiffre impair. Cela signifie que le Royaume qui détiendra un trop grand nombre de Reliques – il y en a six seulement au total – se verra chaque fois attaqué par les deux autres. *« Le RvR est ainsi fait qu'il y a toujours un match à deux contre un,*

[86] Dans *EverQuest* et *T4C*, cette dénomination n'apparaît pas ; le RvR n'existe pas, seuls de petits groupes ennemis peuvent se combattre.

et les alliés d'hier sont toujours les ennemis de demain » (*PC Team*, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, 2002, p. 20). Aussi le jeu ne finit-il jamais.



[87]

[87] http://camelot.jeuxonline.info/guides/galerie.html (au 1er mai 2003) ; titre *« A l'assaut ! »*

2.4 Le jeu en ligne : éléments de réflexion.

2.4.1 Des petites communautés aux mondes massively multiplayer.

2.4.1.1 L'interactivité ; MMORPG : jeu de société.

Entretien, Question n° 35/38, **dans une bonne partie, une bonne connexion, qu'est-ce que compte ? a) S'amuser avec des copains ? Z.** : *« Ouais. Ouais. C'est l'essentiel ».* **Z. :** *« C'est pas s'amuser avec des copains, c'est s'amuser avec… soit avec des inconnus, ce qui est assez rigolo, d'arriver en quelques minutes à discuter avec quelqu'un et s'en faire un ami, enfin un copain, justement, soit ben vraiment avec les gens avec qui je joue depuis un an, et dans ces cas-là c'est plus que des copains, c'est une famille ».*

Entretien, Question n° 35'/38', **dans ce que je viens d'énumérer – une bonne connexion, une bonne partie en ligne qu'est-ce que c'est : changer d'époque ? de lieu ?… –, est-ce qu'il y a quelque chose dont tu pourrais dire c'est le plus important ? Z. :** *« C'est voir cette famille "virtuelle" et… vivre des petites choses au quotidien avec eux, voir s'ils vont bien, de les aider, de se faire aider, de faire ces choses-là… et tout ça dans un monde merveilleux, mais plutôt le côté quotidien […] Ce serait un peu comme s'inventer une nouvelle vie ».*

A peu de chose près, les joueurs en ligne parlant du jeu en ligne sont du même avis que les joueurs sur table parlant du jeu sur table : ils recherchent le groupe, la convivialité, l'interaction. Évoquons à ce propos le slogan de Goa, que l'on voit clignoter sur tous les sites de MMORPG hébergés par le portail : « GOA – ARRÊTEZ DE JOUER TOUT SEUL ! » Cela fait allusion aux jeux solo, sur console ou ordinateur, dans lesquels le personnage est seul (exemple : Lara Croft), n'interagit avec aucun autre, exception faite des PNJ du programme. Les petites communautés de 4 à 8 joueurs du jeu sur table se sont élargies : la population d'*EverQuest* comptait 420 000 personnages-joueurs et celle de *Dark Age of Camelot* 200 000 [88] fin 2001. Sur cet immense total, on décompte une cinquantaine de serveurs, où peuvent interagir simultanément 1500 à 3500 personnages. On trouve d'autres sous-groupes encore : les races (tous les Vah-Shirs sont regroupés sur Leuclin, la Lune d'*EverQuest*), les Royaumes (tous les personnages d'Albion font corps contre ceux de Midgard et d'Hibernia dans DAOC), les guildes (très vite indispensables pour pouvoir poursuivre le jeu). Le MMORPG est donc un jeu de société(s).

---

[88] FLEX, F. (2002). Les nouveaux créneaux, *Newbiz*, 19, pp. 54-56, p. 56.

Il y a interaction entre les personnages et également entre les joueurs, personnes, quoique le joueur soit seul face à son écran. En effet, s'ils ne se parlent pas directement comme ils le feraient autour d'une table, ils dialoguent dans le jeu par la fenêtre de chat. Soit ils font parler leur personnage – *« pousse-toi de là, petit môme »* (Entretien, Z.) ; *« vous n'auriez pas quelques pièces d'or ? »* (*PC Team*, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, 2002, p. 79) ; soit ils s'expriment en tant que joueurs, *« comme de vraies personnes qui s'envoient des coups de coude autour d'une table »* (Entretien, Z.) : *« Ouais, c'est pas de chance… »* (*Ibid.*). Le magazine *PC Team* a également établi une liste du « top des expressions les plus répandues » apparaissant dans la fenêtre de chat, parmi lesquelles figurent certaines exclamations de joueurs… : *« et m……deeeuuuuuh ! »*, *« maiiiissss euuuuuuuuuh ! »* (*PC Team*, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, 2002, p. 79). *« Tu allies le côté chat, qui est super sympa […] [au] côté jeu »* (Entretien, Z.). Par ailleurs, les joueurs peuvent aussi se rencontrer IRL (In Real Life, dans la vraie vie), ce qui constitue une possibilité d'interaction supplémentaire, à laquelle ils ont souvent recours ; deux des trois joueurs de notre recherche rencontrent, ou ont rencontré au moins une fois IRL les personnes jusque là invisibles derrière leurs personnages.

A l'instar d'une partie sur table, une partie en ligne est d'abord une interaction entre personnes et entre personnages, qui passent ensemble quelques heures de leur vie.

2.4.1.2 Ensemble dans le temps.

En effet, mises à part quelques modifications intra-monde – *« une journée d'*EverQuest *équivaut à deux heures de vie réelle »* (Entretien, Z.) –, le temps, vécu par le joueur et par le personnage est commun : le personnage est présent dans le jeu tant que le joueur le commande, présent devant son écran. Lorsqu'il désire quitter le jeu, le joueur conduit son personnage dans un **camp** (campement, endroit où il n'y a pas de monstres) et se déconnecte ; au bout d'une minute, le personnage est **offline** (déconnecté, hors jeu) et il ne lui arrivera plus rien jusqu'à la prochaine connexion du joueur. Le temps de vie du personnage s'inscrit donc dans le Temps, et précisément dans le temps de vie du joueur, personne ; cela, entre autre, permet de conclure que l'existence de ce personnage est réelle et que ses actions sont réelles.

A plus grande échelle, on dira que les histoires [89] imaginaires sont réelles, parce que créées, composées à plusieurs dans un laps de temps réel commun. Le fait que les joueurs soient plusieurs – plus nombreux que les rôlistes autour de la table – à partager d'une part, et à élaborer ensemble au même moment d'autre part, un imaginaire commun, confère une réalité à cet imaginaire. *« Il y a un imaginaire et il existe puisqu'on est plusieurs à le partager […] au même moment »* (Entretien, X.) : ce propos déjà cité de X., joueur sur table, peut définir aussi bien la réalité de l'imaginaire des jeux en ligne : *« il existe ».*

Quelle est alors la différence entre jeu sur table et jeu en ligne ?

2.4.2 Espace. Image. Imagination.

2.4.2.1 Espace et action, joueurs, acteurs et personnages.

X. : *« Le jeu de rôle […] est le medium dans lequel tu racontes une histoire […] en interaction avec d'autres personnes en improvisation […] Ça marche en même temps, c'est la vie, c'est le fait qu'y peut y avoir des accidents […] c'est le fait que t'arrives à trouver la musique alors qu'au début tu sais pas quelle est la musique […] Cette interaction, elle est possible que si les personnes sont là autour de la table physiquement ».*

Un jeu de rôle est une élaboration imaginaire commune, interactive, une histoire avant tout, mettant en scène des personnages qui vivent : ce vécu commun s'élaborant de quelques heures exige que la communauté de personnes soit là – adverbe de lieu –, présente absolument. Tel est le discours convaincu des rôlistes sur table. C'est la première différence essentielle entre les deux jeux. Dans le jeu en ligne, les personnages, et les joueurs (personnes), n'occupent pas le même espace. Cela conduit à un autre constat : en ligne, joueur et personnage sont deux : l'un est dans une pièce,

---

[89] Comme les rôlistes sur table, les joueurs en ligne expliquent que le jeu consiste à élaborer une histoire, ou plus exactement plusieurs petites histoires dans une grande histoire : prise d'un fort, séance d'entraînement, voyage à travers le royaume… des séquences.

« La structure d'un univers, sa genèse et ses composantes, ses thématiques secrètes et ses questionnements fondamentaux racontent déjà une histoire. Mieux, cette histoire est induite par la forme même qu'elle prend : un univers. On ne sauve pas le monde par hasard dans les jeux vidéos. Le monde est l'histoire – et une réserve infinie d'histoires pour les joueurs » (R. Jaulin et F. Weil, 2002, intervention au colloque du GET. Intitulé de l'intervention : *Évolution des jeux et des joueurs, panorama d'une pratique*.

Texte de la conférence en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesJaulin_Weil.pdf (adresse au 1er mai 2004). R. Jaulin et F. Weil sont scénaristes, programmeurs de jeux en ligne.).

devant un ordinateur, l'autre est dans le jeu, le programme informatique, et sa dimension autre sera plus nette encore si le joueur choisit de faire apparaître l'avatar à l'écran (vue à la troisième personne). De plus, si joueur et personnage partagent la même temporalité, s'ils agissent dans le même temps, en revanche ils ne font pas la même chose, l'action de l'un diffère de celle de l'autre : le joueur *« tape un rôle, en fait, au clavier, à la souris, [il fait] se déplacer [le personnage] »* (Entretien, X.), et le personnage court, parle, danse… Le joueur en ligne se distingue de son personnage. Il est joueur seulement, et ce même si son personnage est peut-être une part de lui-même (il s'agit du postulat théorique d'un auteur américain, John Suler [1996-2004], que nous expliciterons plus loin). Le joueur sur table est joueur et acteur : il joue le rôle, en personne. Il fait donc un avec son personnage et leur expérience est en quelque sorte commune (le personnage parle et pense par l'intermédiaire de la bouche et de la pensée du joueur). Dans le jeu en ligne, le joueur fait vivre son personnage. Le joueur sur table l'incarne. Les joueurs tiennent à préciser qu'incarner ne signifie pas devenir : *« C'est pas être quelqu'un d'autre, c'est interpréter quelqu'un d'autre »* (Entretien, X.). Il y a la distance de l'interprétation. Dans le jeu de rôle en ligne, la distance est autre ; c'est la technologie qui s'interpose entre joueur et personnage : l'ordinateur et Internet. Lien, Internet relie le joueur dans sa pièce à un autre monde, et par-là même désigne l'absence originaire de lien, la distance originaire entre les deux mondes. De même, l'ordinateur est l'outil qui permet de visualiser l'absent (ce qui n'est pas là), intermédiaire matérialisant la distance qu'il annule. *« La réseautisation des jeux suppose un acte de médiation qui exige la création d'un espace virtuel à construire et à habiter à plusieurs […] On permet à l'individu d'entrer dans le spectacle, on lui donne tout au moins l'illusion qu'il est du spectacle, puisqu'il est à l'intérieur de celui-ci »* (L. Heaton et J.-P. Lafrance, 1994, p. 109, p. 98). Si cet espace est réel, existe, il n'est jamais occupé que par les personnages, pas par les joueurs. Les individus n'ont que *l'illusion* d'être dans le spectacle, à l'intérieur, puisque ce spectacle se situe dans un espace autre.

On peut évoquer à ce propos le personnage que Richard Garriott (créateur d'*Ultima On Line*, premier MMORPG) s'est constitué dans le jeu : Lord British. Pendant exact de son créateur, il est, dans *Ultima*, *« le gouverneur bienveillant du royaume »* (D. Ichbiah, 1997, p. 356) et il n'apparaît dans le monde du jeu que lorsque Richard Garriott est lui-même connecté. *« Le gouverneur du royaume sera donc bel et bien présent dans le jeu ! »* (*Ibid.*, p. 357). Daniel Ichbiah ne confond naturellement ni les deux gouverneurs, ni les deux royaumes. Quoiqu'il souhaite, Richard Garriott ne peut être gouverneur du royaume d'*Ultima* que par l'intermédiaire de Lord British. Et si l'on inverse la perspective, le personnage de MMORPG ne peut pénétrer non plus

dans l'espace de vie concret du joueur. Ainsi, lorsque Richard Garriott accueille, le soir d'Halloween, dans l' *« immense château médiéval »* (*Ibid.*, p. 353) qu'il s'est fait bâtir, deux cents à trois cents personnes pour jouer un jeu de rôle *grandeur nature*[90] et qu'il incarne Lord British, ce Lord British n'est pas le personnage du jeu mais Richard Garriott déguisé. Les personnages ne peuvent sortir de l'espace circonscrit du jeu. Lors des rencontres dans la vraie vie, IRL, ce sont bien les joueurs qui se rencontrent, non les personnages.

2.4.2.2 Le jeu de rôle en ligne : où l'imagination a pour prisme l'écran.

Dans le jeu de rôle en ligne, joueur et personnage sont donc distincts, tenus à distance l'un de l'autre, vivant dans un espace temporel commun mais dans deux espaces spatiaux différents[91]. Il existe encore un espace autre dont nous n'avons pas parlé : l'espace imaginaire, le lieu où les personnages évoluent. Là se situe la seconde différence essentielle entre les deux types de jeux. *« On est autour de la table, l'espace il est à l'intérieur des gens »* (Entretien, X.). On pourrait dire que l'espace est mental et parler d'imagination pure. Les supports de l'élaboration de l'histoire sont le langage parlé et l'imagination. Le support du MMORPG (et de tous les jeux vidéo actuels) est visuel : on l'a vu, l'espace – cartes, villes, paysages –, les personnages, les PNJ, les dialogues par chat, tout passe par les yeux[92]. C'est un espace graphique visible, le monde – Althéa, Norrath, Camelot et leurs contrées – n'est pas le résultat de la pure activité imaginante du joueur, l'imagination est stimulée par l'image[93]. *« Y a pas ce rapport essentiel à… même si les jeux de rôle sur ordinateur sont des jeux de rôle qui ont à voir avec l'imaginaire, c'est pas un imaginaire concret. C'est un imaginaire créé*

---

[90] *Grandeur nature* est le terme consacré ; il désigne un jeu de rôle qui se déroule non plus autour d'une table mais en extérieur, avec des joueurs en costumes et des décors.

[91] *« Unité de temps sans unité de lieu »* (P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?* 1998, p. 19).

[92] Nous n'ignorons pas que le sens de l'ouïe est également stimulé. Le jeu est auditif : si les haut-parleurs de l'ordinateur sont branchés, l'avatar évolue sur un fond de musique médiévale guerrière et ses faits et gestes sont audibles (bruits des pas, explosions, fers que se croisent, cris des monstres, lancers de sorts…). Par ailleurs, le joueur commande son personnage à l'aide de la souris et de raccourcis-clavier ; il y a coordination visuo-motrice, le regard n'est pas seul actif. Nous centrons notre intérêt sur la stimulation visuelle parce qu'elle détermine une activité imaginante spécifique, propre au joueur en ligne : il *voit* les mondes et les personnages imaginaires, quand le joueur sur table les *visualise*, les produit lui-même dans son espace mental.

[93] Ainsi les MUDs étaient-ils plus proches du jeu de rôle sur table que les MMORPG. En effet, le support était uniquement textuel, il n'y avait aucune image à l'écran, ce qui laissait libre cours à l'imagination.

par d'autres dans lequel on s'investit » (Entretien, X.). *« Dans le jeu de rôle [sur table] tu fais abstraction du mec qui est en face de toi, et finalement tu vas voir un Nain, un Troll ou un Elfe, y'a un moment donné où tu rentres vraiment dans ta partie et tu fais abstraction. Quand t'es sur le net c'est pareil […] tu vas voir un Troll ; là, par contre, visuellement, tu vois un vrai Troll, c'est pas en imagination cette fois-ci, c'est en face de toi, tu vois un Troll »* (Entretien, Z.). *« L'avantage du jeu de rôle sur table, c'est que ça laisse une grande partie… même la majeure partie à l'imagination, comme c'est toi qui dans ta tête… […] pendant les scènes je m'inventais un décor dans ma tête, je visualisais tout un décor, tous les personnages qui avançaient… […] Donc faut plus d'imagination […] Sur Internet tu vois tout, tu vois le décor, tu vois les autres joueurs… »* (Entretien, Z.). Les joueurs double-pratiquants (rôlistes <u>et</u> joueurs en ligne) semblent les plus à même ici d'établir une comparaison. Et on constate que leurs observations vont dans le même sens que celles des joueurs sur table. L'image, le monde imaginaire visible, est donc à la fois un stimulant de l'imagination, en cela qu'elle permet une immersion immédiate dans le monde…


[94]

…et une limitation de l'imagination. *Dans l'une des immenses salles souterraines dallées de pierres du fort-relique Dun Lamfhora, les chevaliers d'Hibernia se préparent*

[94] http://camelot.jeuxonline.info/guides/galerie.html (au 1er mai 2003) ; titre *« En route pour les champs de bataille d'Hibernia ».*

au départ ; ils vont se rendre à présent sur le vaste champ de bataille qui s'étend au pied de la citadelle, prêts à défendre jusqu'à la mort la Relique Lance-éclair de Lug… Une image mentale aurait aussi bien pu prendre forme dans l'esprit du joueur au fil d'une narration du maître du jeu. L'image imposée n'apparaît-elle pas dès lors comme limitant l'activité imaginante ? Nous aurons l'occasion de revenir sur ce point.

On observe donc encore que l'intériorisation est plus marquée dans le jeu de rôle sur table : d'une part le joueur, acteur, incarne le personnage, pense ce qu'il pense, dit ce qu'il dit ; d'autre part tout ce qu'il visualise (univers, personnages, PNJ…) provient de son espace mental, c'est-à-dire de l'intérieur de lui-même. Dans le jeu en ligne, d'une part le joueur, personne manipulant un ordinateur, est distinct du personnage, avatar combattant des monstres ; d'autre part l'univers perçu (caves, châteaux, personnages, monstres…) est un programme informatique élaboré non par lui mais par les concepteurs du jeu. Nous aurons l'occasion de revenir sur cette différence de visualisation – mentale (imagination du joueur) / à l'écran (imagination du concepteur) – lorsque nous définirons de façon précise les notions d'Imaginaire et d'Imagination.

Une altérité et un ailleurs s'introduisent donc dans le jeu en ligne : le personnage, réel, est autre, l'image, visible, est le produit de l'imagination d'un autre, la communauté existe sans être là, l'histoire, l'action réelle, se déroule dans le temps présent mais ailleurs. On peut résumer ainsi : les mondes imaginaires, les personnages et les histoires imaginaires du jeu en ligne sont réels et virtuels.

Ce long prélude descriptif avait pour but de présenter l'objet « jeu de rôle » – les univers qu'il offre d'habiter et les personnages qui les peuplent – depuis sa conception jusqu'à sa rencontre avec l'informatique et le cyberespace. Comparaison entre les deux types de jeu, début de problématisation, il nous permet d'aborder notre revue de la littérature en cernant précisément l'objet d'étude des différents auteurs. Nous pouvons à présent nous intéresser aux joueurs.

DEUXIÈME PARTIE :

ÉTUDES ANTÉRIEURES. REVUE ABRÉGÉE DE LA LITTÉRATURE.

1. JOURNALISME ET LITTÉRATURE DESCRIPTIVE.

Lorsque l'on étudie le jeu de rôle et les joueurs qui le pratiquent, on est amené à distinguer deux types de littérature : les travaux de recherche à proprement parler d'une part ; les ouvrages de description et articles de presse d'autre part. Nous ne ferons ici que citer les textes descriptifs en question, car nous y avons déjà fait référence dans notre partie descriptive. Il s'agit des livres de Gildas Sagot (1986) – *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros* [1] – et de Didier Guiserix (1997) – *Le livre des jeux de rôles* [2]. Par ailleurs, le jeu de rôle et sa pratique ont toujours été critiqués par les médias. Nous ne nous étendons pas non plus ici sur ce point, car une partie de la recherche de L. Trémel (2001), dont nous allons à présent rendre compte, fait état de cette réception négative du jeu et analyse le discours stigmatisant de la presse.

2. LA RECHERCHE EN SCIENCES SOCIALES.

2.1 L. Trémel (approche sociologique). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes.* 2001.[3]

Laurent Trémel est sociologue. Il étudie les modes de socialisation de la jeunesse au travers des pratiques culturelles et des loisirs. Membre associé du Centre d'ethnologie française de 1993 à 1995, il participe aujourd'hui aux travaux du groupe d'études sociologiques de l'INRP (Institut National de Recherche Pédagogique). Il *« a été le premier à tenter de donner une forme scientifique à une réalité sociale qui inquiète parfois : pourquoi un nombre croissant de jeunes s'investit-il dans les mondes imaginaires qui ont inspiré […] les jeux de rôles sur table et qui inspirent […] une bonne partie des jeux vidéo ? »* (L. Trémel, 2001, Préface de J.-L. Derouet, p. VII). La première partie de sa recherche est consacrée aux jeux de rôle sur table, la seconde aux jeux vidéo. *« Symétriquement, [les] analyses prennent en compte deux niveaux : celui des*

---

[1] SAGOT, G. (1986). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard.

[2] GUISERIX, D. (1997). *Le livre des jeux de rôles*, Paris, Borneman.

[3] TRÉMEL, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF (Sociologie d'aujourd'hui).

produits (étude de corpus) [– chapitres « 1 » et « 2 »] et celui de la pratique effective [chapitres « 3 »] » (L. Trémel, 2001, p. 4).

Le postulat de départ de L. Trémel est que la pratique des jeux de rôle peut être rapportée à un milieu social (des jeunes appartenant aux classes moyennes). En raison du coût des micro-ordinateurs, il postule également que la morphologie sociale de la population des joueurs de jeux vidéo « multimédia » est comparable à celle des joueurs sur table.

PREMIÈRE PARTIE. Jeux de rôle sur table. Microsociété juvénile et culture critique.

Introduction : jeux de rôle et joueurs.

Selon L. Trémel, premièrement ces jeux sont à envisager dans une perspective éducative ; ils interviennent dans la *« construction identitaire »* des jeunes qui y jouent, le milieu rôliste[4] devenant pour eux un *« univers de référence »* (p. 3). Il s'agirait de l'un des modes de socialisation informels que la jeunesse se donne à elle-même ; en effet, *« devant la massification du statut de "jeune" ([…] massification scolaire […] [et] uniformisation culturelle […] des modes de vie caractéristiques de cette classe d'âge), […] les individus peinent à se construire une identité structurante au travers des "institutions" et […] ils ont donc tendance à le faire dans d'autres sphères »* (p. 3). Deuxièmement, les joueurs seraient une « société critique », c'est-à-dire une microsociété posant un regard critique sur la société globale, notamment parce qu'ils sont objets d'attaques et de remises en cause par cette société.

Chapitre 1. Jeu de rôle : le produit.

Ce premier chapitre retrace l'historique des jeux de rôle et donne un aperçu de la réception de ces jeux par la société. L'évocation du débat social qui a résulté de l'apparition des jeux de rôle est intéressante dans la mesure où elle donne à voir *l'image sociale* des joueurs, la façon dont ils sont perçus par la société : des jeunes *« "intelligents" mais pouvant être un peu (ou beaucoup) perturbés »*, des jeunes *« un peu "déconnectés" par rapport au réel »* (p. 47). L. Trémel évoque la profanation de Carpentras (1990) – les joueurs auraient confondu *« l'espace d'un moment le réel et l'imaginaire et se [seraient livrés] à cette ignoble profanation (en pensant qu'il ne s'agissait que d'un jeu) »* (p. 47) – l'agression d'un professeur de physique (1995) par un élève, le *Bas les masques* de Mireille Dumas du 11 octobre 1995 dénonçant les

[4] Les *rôlistes* sont les joueurs de jeu de rôle sur table. Le mot s'emploie également comme adjectif.

dangers des jeux de rôle. Sur un ton engagé, L. Trémel note que *« L'explication "psychologisante" »* (p. 53) est chaque fois privilégiée – *« on tient une piste, c'est ce loisir où l'on même "le réel et l'imaginaire" »* – quand d'autres éléments potentiellement explicatifs sont écartés. La presse, par sa présentation dénonciatrice, ses mises en garde contre de possibles dérives, a donné à la société une image particulière, dévalorisante, des jeux de rôle et des joueurs, ce qui a provoqué en retour un *« contre-discours »* (p. 54) de justification des adeptes. L. Trémel cite et résume brièvement les ouvrages, à visée justificative, de Didier Guiserix et Jean-Hugues Matelly[5]. Enfin, il expose la thèse de Duccio Vitale[6], dans le prolongement de laquelle il semble se situer. D. Vitale (1984) postule que les jeux de simulation, alliance de l'imagination et de l'intelligence, sont *« l'aboutissement d'une évolution calquée sur celle de l'Humanité »* (p. 55). De la scolarisation en masse résultent une élévation du niveau de connaissance et donc une transformation de l'activité ludique, qui permet désormais *« à l'adulte d'exercer ses neurones sans renoncer à sa faculté de rêve »* (p. 55). Les joueurs sont donc présentés comme des individus intelligents, au niveau d'éducation élevé, ayant une certaine culture, et les jeux de simulation comme un *« loisir culturel »*, une *« activité intellectuelle de haut niveau »* (p. 57). Cette thèse semble confirmer les théories de Gary Alan Fine, relatives aux joueurs américains, et les discours de valorisation du jeu de rôle s'en réclameront, *« tablant sur l'élitisme »* (p. 57) pour se disculper des attaques de la presse. Un médecin psychiatre belge (joueur lui-même) note : *« Parmi les nombreux rôlistes de ma connaissance, je ne vois aucune trace de maladie mentale. Bien au contraire. […] Je n'ai aucune envie de pousser le scientisme jusqu'à vérifier, tests et chiffres à l'appui, ce que je vais avancer du simple fait de l'observation : je pense que s'intéresser au jeu de rôles est déjà le signe d'une personnalité équilibrée, et qu'y jouer ne peut que la développer encore. […] Le jeu de rôles demande une palette de qualités telles qu'il en interdit son accès à qui ne les*

---

[5] *GUISERIX, D. (1997). *Le livre des jeux de rôles*, Paris, Borneman.

*MATELLY, J.-H. (1997). *Jeu de rôle : Crimes ? Suicides ? Sectes ?* Toulon, Les Presses du Midi. J.-H. Matelly était adjoint au commandant de la section de recherches de la gendarmerie de Nîmes qui a participé à l'enquête sur la profanation de Carpentras. Rôliste lui-même, il écrit ce livre dans un objectif de justification. Titulaire d'une Maîtrise de Droit Public, il se réfère à la criminologie, émettant des réserves sur le caractère criminogène du jeu de rôle. Selon lui, ce jeu est un moyen de communication, d'apprentissage, de culture et de socialisation ; en cela, il dépasse de loin les autres types de jeux de société. Il propose une évaluation des jeux de rôle en fonction de trois critères – réalisme, violence, anomie (anarchie, non respect de la morale) – et conseille d'éviter les jeux combinant ces trois critères (les « mauvais jeux de rôle »). Il note que le jeu n'est aucunement dangereux en soi, sauf pour des personnes présentant déjà des troubles psychologiques.

[6] VITALE, D. (1984). *Jeu de simulation*, Paris, M.A. Editions.

possède pas. Il est donc probable que nombre de "sujets à risque" se détournent des jeux de rôles, parce que l'effort pour y jouer s'avère considérable ; […] [entre autre, ils nécessitent] un rappel constant de matériel culturel et historique » (magazine *Casus Belli*, 49, 1989, cité par L. Trémel, 2001, p. 58).

Chapitre 2. Les univers des jeux.

L. Trémel étudie ici les jeux et les joueurs : ces derniers, formant une *« société critique »*, évoluent dans des univers de jeux à contenu idéologique.

Les sociologues constatent que la société actuelle est une société critique, les acteurs sociaux qui la composent se livrant et étant aptes à se livrer, à la critique sociale : *« […] sociétés qui sont les nôtres […] peuvent être définies comme des sociétés critiques au sens où les acteurs disposent tous de capacités critiques, ont tous accès, quoique sans doute à des degrés inégaux, à des ressources critiques […] Nous appartenons à une société dans laquelle les opérations de critique et les opérations de justification rendues nécessaires pour répondre à la critique ou la prévenir sont permanentes »* (L. Boltansky, *Sociologie critique et sociologie de la critique*, 1990, cité par L. Trémel, 2001, p. 74). Dans les univers des jeux de rôle, divers aspects du monde social, et du monde environnant en général, sont interrogés, remis en question, retravaillés. On retiendra l'exemple des jeux cyberpunks, réalisés à la fin des années 80 ; ils sont représentatifs de cette tendance à la critique. Leurs scénarios situent l'action dans un futur proche, où une profonde crise politico-sociale a transformé le monde connu : disparition des régimes démocratiques, constitution de gigantesques groupes industriels ou commerciaux régissant chacun un secteur économique et contrôlant le pouvoir politique, élargissement de la fracture sociale et développement de la délinquance ; les Cyberpunks, mi-hommes, mi-machines, gagnent en puissance en acceptant de perdre en humanité (implants de câbles dans le cerveau, greffe de membres bioniques…). Les joueurs ont ainsi le loisir d'aborder des questions d'ordre social, politique, économique, de réfléchir aux nouvelles technologies et aux valeurs humaines. On citera quelques autres jeux : *Rêve de dragon*, qui contient une réflexion latente sur la fausseté du monde (intrigues, complots…), *Zone*, dans lequel des joueurs incarnent de jeunes banlieusards. L. Trémel cherche à montrer que les univers des jeux sont souvent une traduction des interrogations de la société.

Cette partie de la recherche de L. Trémel est particulièrement intéressante et semble en rapport direct avec notre étude. En effet, nous allons chercher à savoir si l'investissement des mondes et des personnages de jeux de rôle constitue pour les joueurs un rejet du monde *réel* et un repli dans l'imaginaire. Or on observe d'ores et

déjà ici que l'univers imaginaire peut être le monde *réel* (univers urbain, questionnements philosophiques, socio-politiques actuels…) parfois. Précisons que nous notons ce point sans en tirer encore aucune conclusion.

Chapitre 3. Enquête. Les joueurs.

Pour définir la société des joueurs de jeux de rôle, L. Trémel commence par donner des éléments sociographiques ; puis il détaille quelques caractéristiques des joueurs et enfin envisage un mode particulier de socialisation, au sein des clubs de jeu.

En guise d'introduction à son étude, L. Trémel rend compte des « *problèmes pratiques et méthodologiques* » (p. 111) auxquels il a été confronté. Il évoque trois difficultés : il existe peu de travaux de référence dans le domaine des jeux (a fortiori dans celui des jeux de rôle) ; l'opinion commune attribue les motivations conduisant une personne à jouer (quel que soit le jeu) à un « *besoin humain "naturel", se pliant mal à des logiques sociales* » (p. 110) ; « *une critique empreinte de psychologisme [a] été constituée sur […] [les jeux de rôles] par la société globale : […] des jeux "dangereux", de par leur côté "déréalisant", qui ne pouvaient intéresser que des jeunes présentant des troubles latents de la personnalité* » (p. 110). Il s'agissait donc pour L. Trémel de questionner le discours de la société globale. Il compare sa démarche à celle de Michael Pollak (1982, 1989), qui a étudié la population homosexuelle et a été amené à observer premièrement que cette population n'était pas caractérisée par des comportements uniformes mais se divisait en différents sous-groupes, et donc, deuxièmement, que le discours de la société globale était à remettre en question (stéréotype de l'Homosexuel(le), du milieu gay). « *Attachés à pouvoir esquisser une sociographie du milieu, nous avons […] "bricolé, et collecté des données pouvant sans doute être jugées impures. Peut-être, mais celles-ci ont aussi du sens et nous avons décidé de les présenter* » (p. 111).

Joueurs et jeux de rôle : Méthodologie.

Le dispositif d'enquête (1993-1995) est le suivant :

♦ Première partie :

– 24 entretiens semi-directifs avec des joueurs ; •âges des joueurs : 14 ans, 1 ; 15 ans, 1 ; 16 ans, 1 ; 17 ans, 3 ; 18 ans, 8 ; 19 ans, 2 ; 20 ans, 2 ; 21 ans, 2 ; 22 ans, 1 ; 24 ans, 1 ; 25 ans, 1 ; 28 ans, 1 ; •entretiens menés dans 5 clubs de jeu de rôle et auprès

de deux groupes jouant en privé entre amis ; •thèmes abordés : le sens et l'organisation de la pratique des jeux de rôle, les autres loisirs pratiqués, le rapport à l'école et la culture, le rapport au devenir, l'image sociale des jeux de rôle…

– 6 entretiens semi-directifs avec des professionnels du jeu de rôle ;

– entretiens semi-directifs ou conversations informelles avec une centaine d'autres joueurs.

→ Cette première phase a permis :

– de constituer un profil socioculturel complet du joueur ;

– de formaliser le concept de *« carrière de joueur »* (p. 299), à travers l'observation •des *« grandeurs »* construites au travers des parties de jeu de rôle ; •des interactions entre joueurs au sein des clubs.

♦ Deuxième partie :

Recueil de données quantitatives sur la population des joueurs de jeu de rôle sur table. = Enquête *« Casus Belli Echo 1995 »*, effectuée en collaboration avec le magazine de jeu de rôle *Casus Belli*. Cette enquête s'est effectuée en deux temps :

– phase exploratoire : questionnaire de 15 pages ; 300 exemplaires environ ; passation dans des clubs et au Salon des jeux de réflexion 1994 ;

– insertion des questions principales dans le questionnaire publié dans le magazine *Casus Belli* (numéro de février 1995)[7]. 1600 questionnaires furent remplis et renvoyés par les lecteurs.

→ Cette seconde phase a permis :

– de recueillir des données chiffrées ;

– de confirmer certaines conclusions de la première phase.

Éléments sociographiques.

Les résultats de l'enquête sont les suivants :

– Sexe : la pratique est essentiellement masculine (répondants masculins au questionnaire *CB Echo 95* : 97,5%.

– Âge : l'âge moyen est de 21 ans ; la plupart des joueurs ont entre 17 et 25 ans.

– Activité : •Lycéen, 22% (filière scientifique, 7/10 ; économique, 15% ; littéraire, 8%). •Étudiant, 38,5% (cursus dominants dans l'ordre : 1)sciences sociales,

[7] Les questions de la recherche particulière de L. Trémel s'ajoutaient à un certain nombre d'autres questions posées aux joueurs par la rédaction du magazine, qui faisait, dans le même temps, le point sur les motivations de son lectorat.

2)physique-chimie, 3)droit). •Actifs, 31,5% (cadres et professions intellectuelles supérieures, 38,5% des actifs ; ouvriers et employés, 37, 5%)[8].

– Milieu socioculturel d'origine : •Pères des joueurs : grande majorité de cadres et professions intellectuelles supérieures. •Mères des joueurs : grande majorité d'employées et de cadres. •Il est précisé que les parents des joueurs ont connu une *« mobilité sociale ascendante »* (p. 115), leurs propres parents étant souvent d'origine plus modeste.

– Rapport à la scolarité : goûts et résultats : •Bac souhaité : bac scientifique en majorité. •Bacs obtenus : B et A (actuels ES et L). •Matière appréciée : l'histoire. •Matières non appréciées : sciences-physiques et mathématiques. •Résultats stables (plutôt bons) au cours de la scolarité : en histoire-géographie et français. •Résultats décroissants : dans les matières scientifiques.

– Rapport au devenir : *Les rôlistes veulent s'accomplir socialement, mais la dimension du plaisir lié au métier que l'on exerce, celle de l'épanouissement personnel, est primordiale.

*Métiers souhaités : •dans l'ordre : 1)créateur de jeux de rôle, 2)écrivain, 3)chercheur, 4)professeur, 5)ingénieur, 6)oisif, rentier, 7)médecin et assimilé, 8)archéologue, ethnologue… •il s'agit de métiers *« associés à un fort prestige, où se mêlent des possibilités de hautes rémunérations, d'épanouissement personnel et de renom »* (p. 121) ; •on note la très forte proportion de joueurs (tous âges confondus) souhaitant devenir créateurs de jeux ; •les métiers liés au pôle intellectuel l'emportent sur ceux du pôle financier (juriste, PDG…) ; •il y a une absence quasi-totale de référence au monde politique.

*Projection dans l'avenir en termes de catégories INSEE : 65% des joueurs envisagent de rentrer dans la CSP des cadres et professions intellectuelles supérieures.

– Loisirs : *Les joueurs de jeux de rôle *« ne sont pas des "exclus" de la "culture jeune" [les "sorties"], au sens où une proportion comparable à celle de leurs pairs en âge y participe »* (p. 124).

*En revanche, certaines pratiques, associées à un milieu populaire, sont rejetées : jeux télévisés, musique de variétés, football, jeux vidéo sur console.

*Loisirs essentiellement pratiqués : •lecture (romans de science-fiction, livres en rapport avec le jeu de rôle, magazines d'information, bandes dessinées) ; •cinéma ; •télévision ; •jeu sur micro-ordinateur.

*Pratique du jeu de rôle : •Fréquence : 1 fois / semaine, 33% ; 1 à 2 fois / semaine, 34% ; Plus de 2 fois / semaine, 14%. •Durée d'une partie : 4 à 8h, 60% ;

[8] Catégories INSEE.

souvent une après-midi par semaine (le week-end). •Un tiers des joueurs interrogés jouent en club, ce facteur étant corrélé à une pratique plus intensive. •*« Qu'est-ce qui vous plaît dans une partie de jeu de rôle ? »* ; par ordre de préférence : 1)passer de bons moments avec des amis, 2)changer de peau, vivre dans un autre monde, 3)animer une partie, 4)voir son personnage progresser, 5)résoudre des énigmes, 6)oublier les soucis de la vie de tous les jours, 7)acquérir des savoirs, 8)vaincre des créatures puissantes.

Quelques caractéristiques des joueurs.

– Un désir de distinction. Les joueurs se disent critiques par rapport à leur environnement. L. Trémel observe un certain mépris des joueurs pour le *quidam*, passif, peu cultivé, adepte de *La Roue de la fortune*. Il cite des extraits d'entretiens : *« je vois mal un ouvrier jouer »*, *« c'est une question de milieu »* (p. 130).

– Rapport à la scolarité : opinions. *L'école est, pour la majorité des rôlistes enquêtés, *« une source de relative insatisfaction »* (p. 131) ; la plupart des joueurs interrogés se présentent comme des *« "déçus" du système scolaire »* (p. 131).

*Les parcours scolaires sont qualifiés de *« hasardeux »* : •Les joueurs se présentent souvent comme des personnes douées (bons résultats sans beaucoup travailler). •Bons résultats au lycée, puis difficultés dans les études supérieures, souvent attribuées à l'institution, au système scolaire, à l'enseignement (*« nivellation par le bas »*, p. 133 ; *« système trop "scolaire" »*, p. 134 ; *« enseignement trop "basique" […] faisant peu appel à la réflexion personnelle »*, p. 135 ; *« cours […] pas très intéressants »*, p. 135 ; *« le seul but [du système universitaire] est de sélectionner »*, p. 135…). •Difficulté à trouver sa voie : années de fac successives dans des filières différentes, redoublements, arrêts fréquents des études, *« emplois précaires »* (p. 134) successifs.

*Il y a une contestation de la *« culture légitime »* (p. 134) et notamment dichotomie entre la littérature classique, liée à un apprentissage scolaire, et les lectures libres (science-fiction, fantastique, heroic fantasy…), associées au plaisir et au loisir, au jeu de rôle. *« Le thème de la préférence pour les genres associés à la pratique du jeu de rôles se retrouvera dans la quasi-totalité des entretiens »* (p. 138). Il est accompagné d'une part de la référence à la thématique de l'évasion – *« c'est une évasion considérable par rapport au milieu dans lequel je suis […] je ne suis plus dans ma chambre »* ; *« quand je lis […] c'est pour me sortir de la réalité quotidienne »* (p. 138) –, d'autre part de la référence à la création : ces genres littéraires permettent *« de prolonger l'expérience créatrice vécue en pratiquant les jeux de rôles »* (p. 138).

– Goût pour l'irrationnel. L. Trémel évoque l'intérêt d'un grand nombre de joueurs pour le Paranormal, objet des parasciences : *« Apparaissent comme*

parasciences toutes les doctrines liées à l'occultisme, rejetées par les sciences officielles mais revendiquant le statut de science ou recherchant une légitimité par la science » (p. 139). Les joueurs s'intéressent donc aux phénomènes paranormaux, mais, dans la plupart des cas, en se référant à une démarche scientifique. Sont évoquées successivement la télépathie, l'astrologie, l'éventualité d'une vie extra-terrestre, la sorcellerie, *« des trucs très très bizarres en mécanique quantique »* (p. 141). L. Trémel précise : *« La culture née des jeux de rôles permet le développement de certaines formes d'expression permettant une adaptation critique au monde moderne et aux contraintes de la vie de tous les jours (la référence au paranormal ou à la science-fiction "ouvrant l'espace des possibles") »* (p. 142).

La socialisation dans les clubs de jeu de rôle.

L. Trémel pose l'hypothèse de l'existence d'une communauté des joueurs de jeu de rôle, où se développerait une culture commune. Il soulève la question de la *« légitimité d'attirer ainsi l'attention sur les particularités d'un groupe »* (p. 142) et aborde le sujet de la socialisation à l'école. Se référant à de nombreuses recherches sociologiques, il conclue avec Patrick Rayou (1998) que *« l'école [est] devenue un cadre faiblement intégrateur, parcourue par des systèmes de référence souvent opposés »* (p. 156) ; en conséquence, d'autres lieux, d'autres activités, jouent dorénavant un rôle dans la socialisation des jeunes. L'hypothèse exacte de L. Trémel est la suivante : *« Au travers des groupes de joueurs de jeux de rôles et, plus particulièrement des clubs (note de bas de page : Rappelons que l'on compte, en France, quelques centaines de clubs […]), le jeune peut évoluer au sein d'une microsociété juvénile relativement structurée qui génère des grandeurs (on est identifié comme plus ou moins "bon" joueur, on peut faire "carrière", etc.) »* (p. 157).

Chaque individu vit dans plusieurs mondes (famille, milieu professionnel…) et des *grandeurs* sont constituées dans chaque monde (bon père de famille, bon employé…). Trois types de grandeurs définissent au joueur une place au sein du club : •l'apparence (âge, style), •le degré de maîtrise des univers de jeu (connaissance des règles, manière de jouer – compétences théâtrales, charisme, élocution), •ressources culturelles et sociales (intelligence, bon niveau scolaire, goût pur le cinéma, la littérature fantastique…). Ces trois types de grandeurs interviennent dans un processus de classement qui va définir à l'individu une place parmi ses pairs. Ainsi, la *carrière* d'un joueur se décompose en étapes : 1)devenir membre d'une communauté de joueurs (initiation, bizutage…), 2)devenir un bon joueur (cela autorise à prendre la parole, à incarner des personnages difficiles à jouer, à participer à des tournois de jeux, à

devenir meneur de jeu), 3)jouer un rôle de direction au sein du club ou réaliser des productions amateur, 4)professionnaliser l'activité jusqu'ici ludique (rédaction d'un scénario publié dans un magazine spécialisé donnant lieu à une rémunération, publication d'un jeu que l'on a créé, création d'une société, poursuite d'études universitaires sur un sujet ayant trait au jeu de rôle…). L. Trémel précise que les joueurs ne franchissent pas tous ces différentes étapes, soit qu'ils n'y parviennent pas, soit qu'ils s'intéressent, à un moment donné, à la construction d'autres grandeurs (monde du travail, former un couple…) ; *« la plupart des joueurs arrêtent de jouer vers 25 ans »* (p. 175).

Les clubs de jeu, en parallèle à un univers scolaire peu structurant, offrent donc aux jeunes la possibilité de s'inscrire dans une microsociété hiérarchisée, aux repères stables. Ces sociétés peuvent *« faire figure de substitut pour des jeunes n'arrivant pas à concrétiser une excellence scolaire espérée, [ce qui] explique sans doute les tensions existant entre le monde de l'école et le monde du jeu »* (p. 176). L. Trémel nuance son propos en ajoutant que deux aspects rapprochent les deux univers : l'aspect culturel (la culture emmagasinée à l'université servira dans les jeux) et l'aspect *« stade »* (univers scolaire et univers du jeu de rôle *« sont associés à un stade de la vie, la jeunesse, et restent éloignés de la "vie adulte" »* – p. 176).

Dans sa conclusion, L. Trémel précise que *« les joueurs de jeux de rôles […] [sont] assez proches des autres jeunes partageant des conditions d'existence similaires »* (p. 179). *« La pratique des jeux de simulation traduit des interrogations résolument contemporaines »* (p. 179). Il conteste la théorie d'un éclatement de la société en *« tribus »*, en une pluralité de communautés *« où la socialisation se jouerait en parallèle au travail d'institutions qui tourneraient en grande partie à vide »* (p. 179), et rappelle que les joueurs s'investissent dans la pratique du jeu de rôle en fonction de leur classe socioculturelle d'origine, du parcours social de leurs parents, de leurs aptitudes scolaires… Il souligne enfin que *« l'identité rôliste »* dont il a tenté de rendre compte *« reste tributaire de la validité des enquêtes empiriques »* (p. 180) réalisées.

DEUXIÈME PARTIE. Jeux vidéo. Socialisation, savoirs, idéologies.

L. Trémel met en parallèle le jeu de rôle sur table et le jeu vidéo, en tant qu'ils représentent *« une des mises en forme possible du projet d'éducation que la société nourrit pour ses jeunes membres »* (p. VIII). Cette seconde partie de son travail ne portant plus directement sur les jeux de rôle, nous détaillerons moins notre compte-rendu, mentionnant uniquement ce qui est susceptible d'intéresser notre propre recherche.

Comme dans la première partie, L. Trémel commence par dépeindre l'image sociale des jeux vidéo et la remet en question. Dans le débat autour des multimédia et des nouvelles technologies, il distingue trois termes : •enthousiasme (discours relatif aux bienfaits des multimédia) ; •critique (discours relatif au rejet de la mondialisation, aux travers des multimédia… ; ici, L. Trémel se fait critique de la critique, reprochant aux journalistes et aux intellectuels de se cantonner à des analyses de surface, particulièrement en ce qui concerne les jeux vidéo, soi disant susceptibles de rendre les jeunes violents) ; •pragmatisme (discours relatif à la nécessité de former les enfants à l'usage des nouvelles technologies).

S'ensuit une présentation de quatre ouvrages rendant compte des thématiques développées dans le champ du jeu vidéo. On en citera deux : *L'ouvrage d'Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?* (1993 ; nous nous réfèrerons par la suite à la deuxième édition mise à jour (1998) de ce livre) ; les passages *« les plus [problématisés] de l'ouvrage »* (p. 215) s'intéressent : 1)aux effets des jeux sur les enfants (notamment : pas de risque d'enfermement des jeunes pratiquants *« dans l'espace de leur chambre »* – p. 216 ; au contraire, les jeux sont à l'origine d'échanges sociaux, puisque les jeunes vont en parler entre eux) ; 2)aux questions d'ordre idéologique (analyse des critiques adressées par la société globale aux jeux vidéo : violence, sexisme, racisme…). *L'ouvrage d'Evelyne Gabriel, *Que faire avec les jeux vidéo ?* (1994). Psychomotricienne, E. Gabriel utilise les jeux vidéo dans sa pratique, auprès de jeunes patients en difficulté scolaire. Sa thèse repose sur le postulat d'un apport pédagogique du jeu (*« on pourrait considérer l'esprit ludique comme le sel qui exalte le goût d'apprendre »* – p. 226). Elle précise par ailleurs que *« le rapport à la machine révèle chez l'utilisateur bon nombre de désirs et de fantasmes cachés »* (p. 221).

En conclusion, L. Trémel critique les ouvrages présentés sur deux points : •*« Ils traduisent une tendance à l'amalgame : […] on se propose d'étudier les "jeux vidéo" dans leur ensemble […] alors que […] cet ensemble flou mériterait d'être déconstruit […] afin de montrer qu'en fonction du […] type de jeu, des pratiques sociales bien différentes apparaissent »* (p. 228). •Les éléments empiriques présents ne permettent pas de saisir le sens que les joueurs donnent à leur pratique. L. Trémel se propose donc de procéder à une analyse de corpus (ch. 2), puis à une enquête auprès de joueurs (ch. 3).

Chapitre 2. Les univers des jeux.

On notera seulement la conclusion de L. Trémel. Selon lui, les joueurs de jeux vidéo, comme les joueurs de jeux de rôle, forment une société critique, dont les « *capacités de décodage […], liées au niveau d'études moyen […] de cette population* » (p. 252), sont prises en compte par les concepteurs de jeux. « *Le tout contribue à* justifier *une certaine "vision du monde", ethnocentrée et diffusant des conceptions néo-libérales* » (modèle culturel occidental, condamnation du racisme… – p. 252). Le caractère idéologique des jeux vidéo peut être comparé à celui des jeux de rôle, de même que sont comparables les deux sociétés (critiques) de joueurs.

Chapitre 3. Enquête. Les joueurs.

Joueurs de jeux vidéo : Méthodologie.

Le dispositif d'enquête (1999-2000) est moins complexe que le précédent : L. Trémel a choisi comme terrain « *plusieurs boutiques* » (« *il nous semblait difficile d'observer des joueurs* in situ, *assis chez eux devant leur ordinateur* » – p. 253) et les a fréquentées en tant que •client, •badaud observateur, •sociologue identifié comme tel. Ses *observations et/ou *interactions ont donné lieu à des prises de notes dont il présente ici les principaux éléments.

Résultats.

– Diversité de l'organisation de la pratique, mais possibilité de repérer des formes « *modales* » (p. 254) de jeu et un *type* d'usager.

– Profil et motivations des joueurs (non classées) : •Jeune joueur = fils de cadre et bon élève, malgré un investissement scolaire imité ; joueur plus âgé = souvent cadre lui-même et/ou titulaire de diplômes universitaires. •Goût pour l'informatique en général. •Possibilité à travers les jeux « *[de s'évader par rapport au monde réel]* » (p. 258), de « *rentrer dans la peau d'un personnage* » (p. 259), de « *rêver* » (p. 259), d'éprouver des « *émotions intenses* » (p. 258). •Possibilité *d'* « *[apprendre] des choses* » (p. 262).

– Points communs entre joueurs de jeux de rôle et joueurs de jeux vidéo : •souci de distinction ; •référence à une culture commune structurant les interactions entre pairs ; •caractéristiques sociographiques (pratique masculine, même tranche d'âge, milieu socioculturel).

– Différence : *« le joueur de jeu vidéo "type" apparaît plus "conventionnel" que ne l'étaient les rôlistes, de même qu'au regard de sa perception du monde social »* (p. 267). Les joueurs de jeux vidéo se sentent peu concernés par les idéologies présentes dans les jeux.

CONCLUSION.

Nous ne reprendrons pas dans le détail la synthèse récapitulative de L. Trémel. Nous reviendrons simplement sur deux points qui nous semblent en lien direct avec notre propre projet de recherche.

Qu'en est-il, premièrement, de la *« fonction compensatrice du jeu »*, *« [forme] d'aliénation »* (p. 291) inquiétant les sociologues ? L. Trémel l'explique ainsi : les joueurs de jeux de rôle et de jeux vidéo, *« appartenant aux franges "moyennes-supérieures" des classes moyennes, […] vivent au quotidien l'incertitude qui caractérise aujourd'hui leur classe d'âge : incertitude liée au parcours scolaire, […] à l'insertion professionnelle, […] à l'entrée dans la vie d'adulte […] Poussés par leurs parents, ils veulent "réussir" et s'accomplir socialement ? Or, du fait de la conjoncture, ces aspirations s'avèrent problématiques. […] Dans cette perspective, la pratique des jeux de simulation et les épreuves qui en découlent peuvent être analysées comme formant un "univers virtuel" de substitution où le jeune peut s'accomplir au travers de la vie héroïque d'un personnage prédestiné à devenir "grand" […] [Les joueurs de jeux vidéo] se satisfont d'incarner un puissant chef d'État ou encore un guerrier redouté »* (p. 291). Les jeux ne sont pas nécessairement susceptibles de générer une *« [déconnexion] du réel »* (p. 290) ainsi que semble le suggérer le discours des médias. Au contraire, ils permettent au joueur d'intégrer certaines *« notions savantes »*, de développer une *« culture critique »*, et ils participent à des *« processus de socialisation informelle »* (p. 292). Par ailleurs, certains univers de jeu traduisent directement un malaise social réel et actuel.

Deuxièmement, et ce point découle du précédent, le joueur est souvent traité en tant que *« cas »* (p. 295), du fait de sa pratique ludique, considérée comme *« compensatrice »* et potentiellement *« [aliénante] »* (p. 291). Le discours des médias s'appuie sur *« des éléments provenant d'une psychologie vulgarisée »* (p. 53) pour présenter les joueurs *« comme de "grands enfants" perturbés, quelque part asociaux »* (p. 295). Le point de vue d'un sociologue (ironique) est ici particulièrement éclairant : *« S'il [le joueur] est mal dans sa peau, ce n'est pas à cause d'un environnement scolaire, familial ou "social" qui le met mal à l'aise, c'est à cause des jeux ; s'il développe des pensées "inégalitaires" et élitistes, c'est parce que ces jeux sont dangereux, qu'il "dérive"*

dans les univers archaïques de leurs univers, mais pas un seul instant, bien sûr, le parallèle n'est établi avec les clivages sociaux actuels… » (p. 295). L. Trémel invite clairement à « *[relativiser]* » « *l'aspect "déréalisant" dont on accuse les jeux* » (p. 295 – les jeux de rôle en particulier). Il note qu'en s'intéressant à ces pratiques ludiques, le sociologue – et ne pourrait-on dire *le chercheur*, quel qu'il soit, quelle que soit sa perspective d'étude ? – « *se retrouve face à des discours déjà constitués par la société globale sur son objet d'étude et, assez paradoxalement, à une absence quasi-totale de travaux scientifiques de référence, ceci malgré les passions […] déchaînées* » (p. 289) par les pratiques ludiques en question.

Il nous a semblé important de présenter de manière détaillée la recherche sociologique de Laurent Trémel, dans la mesure où elle forme une image, donne une idée générale, précise, et probablement juste (même si les données « *[peuvent] […] être jugées impures* » – p. 111) de la population des joueurs et de l'activité qu'ils pratiquent. Elle nous permet d'aborder notre propre recherche en ayant mis à distance le discours de la presse et l'image sociale stéréotypée du jeu de rôle, de l'asseoir sur un fondement fiable.

Nous avons également noté que cette recherche s'inscrit dans le discours à visée justificative dont elle rend compte par ailleurs : L. Trémel cherche manifestement à démontrer que les jeux de rôle et les jeux vidéo, non seulement ne sont pas « mauvais », ne présentent aucun risque et ne sont signes d'aucune pathologie, mais sont « bons », aidant à la construction identitaire des individus qui les pratiquent. C'est probablement une des raisons pour laquelle il inscrit son étude dans une perspective pédagogique. Joueur lui-même, il semble qu'il ait souhaité faire une étude (sociologique, donc à vocation scientifique) pour montrer ce qu'il en était du jeu et des joueurs avec objectivité ; mais on perçoit la subjectivité de son propos. Les résultats de son enquête n'en apparaissent pas moins tout à fait objectifs.

L. Trémel, sociologue, part du postulat que la pratique du jeu de rôle et du jeu vidéo est en rapport avec le milieu socioculturel d'origine des joueurs ; puis des entretiens, des questionnaires et des conversations informelles ont constitué son recueil de données, à partir duquel il a effectué des calculs statistiques, établi un profil du joueur et dégagé les caractéristiques des microsociétés *joueurs de jeux de rôle sur table* et *joueurs de jeux vidéo*. Nous répétons que ces différents éléments constituent pour nous un point de départ. Nous n'étudierons pas la microsociété qui joue, son organisation, son potentiel socialisant, sa place au sein de La Société, la façon dont elle est perçue par elle. Ne l'envisageant plus dans sa globalité (approche sociologique),

nous nous intéresserons à quelques uns de ses membres (approche psychologique) : *eux*, au cas par cas, pourquoi jouent-ils à *ce jeu-là* ?

2.2 J. Thierry (approche socio-anthropologique). *Les « branchés » d'EverQuest. Socio-anthropologie d'un jeu de rôles en ligne.* 2002.[9]

Javotte Thierry est étudiante en Sociologie à l'Université Paris X-Nanterre. Dans le cadre d'un séminaire de Maîtrise[10], elle a rédigé un mémoire à partir de l'observation d'un *« ensemble populationnel cohérent »* (p. 7 – concept défini par P. Bouvier) : celui des joueurs du jeu de rôle en ligne *EverQuest*. Dans la mesure où la recherche de L. Trémel portait uniquement sur le jeu de rôle sur table, nous avons jugé pertinent de faire mention d'une étude consacrée cette fois au jeu de rôle en ligne (notons que les jeux de rôle en ligne sont à distinguer des jeux vidéo étudiés par L. Trémel ; nous aurons l'occasion de revenir sur les différents types de jeux existants). Dans les bibliographies consultées, nous n'avons trouvé aucun ouvrage, aucune recherche sociologiques consacrés au jeu de rôle en ligne (seulement des ouvrages généraux, soit sur le jeu, soit sur le virtuel, ou bien des articles de presse, essentiellement descriptifs). C'est pourquoi nous avons choisi de présenter l'enquête de J. Thierry, qui nous permettra, à l'instar de l'étude de L. Trémel, de cerner la population des joueurs de jeu de rôle en ligne ; elle a cela de remarquable qu'elle permet de pénétrer dans le monde, de l'observer de l'intérieur. De surcroît, cette étude porte sur les joueurs d'*EverQuest*, jeu pratiqué par l'un des participants que nous avons interrogé dans le cadre de notre recherche. Elle nous intéresse donc directement.

Démarche.

La démarche de J. Thierry est socio-anthropologique. Au contraire de la recherche sociologique classique, où les hypothèses sont formulées à partir des lectures et où le

[9] THIERRY, J. (2002). *Les « branchés » d'EverQuest. Socio-anthropologie d'un jeu de rôles en ligne*, Mémoire de Maîtrise de Sociologie, sous la direction de P. Bouvier, Université Paris X-Nanterre. Le mémoire a été déposé, et est consultable, à la BU de l'Université Paris X et à la bibliothèque de l'UFR de Sociologie. Pierre Bouvier est sociologue (Laboratoire du LAIOS, Maison des Sciences de l'Homme) et professeur à l'Université Paris X. Javotte Thierry prépare actuellement un DEA. Elle continue de s'intéresser à la question *Internet et lien social*, son projet de recherche s'étendant à présent à plusieurs types de jeux en ligne.

[10] Thème du séminaire : Socio-anthropologie du monde contemporain.

chercheur limite son enquête à quelques entretiens, la démarche du socio-anthropologue exige qu'il commence par se rendre longuement sur le terrain (observation) ; c'est à partir du terrain que surgissent les questions et que peuvent s'élaborer des hypothèses. Il s'agit d'une démarche empirico-inductive. Comme son appellation l'indique, elle associe des méthodes empruntées à la sociologie et à l'anthropologie. Une telle démarche, interdisciplinaire, permet de rendre compte de la polysémie d'un fait social. A la jonction entre le jeu de rôle sur table classique et l'essor d'Internet, *« né sur un fond de mondialisation »* (p. 4), le jeu de rôle en ligne est représentatif des *« mutations contemporaines »* (p. 4).

Objet de la recherche.

Le postulat de départ de J. Thierry est que *« la combinaison d'Internet et des jeux vidéo amorcerait […] un changement dans la nature du jeu lui-même »* (p. 2). Au contraire du jeu traditionnel, le jeu en ligne est sans fin, sans frontière de temps ni d'espace, accueillant des milliers de joueurs du monde entier. *« Ces nouvelles limites transformeraient les règles »* (p. 2) : la compétition n'est plus possible – on ne départage pas des milliers de joueurs ; elle laisserait donc la place la coopération. Cette coopération, les *« nouvelles cohésions »* (p. 2) nées de la mutation du jeu de rôle, les *« modes de regroupement des joueurs »* (p. 4), sont l'objet d'étude de J. Thierry. *« Comment […] s'organisent [-ils] pour jouer en groupe ? Quelles sont les valeurs partagées ? Quelles motivations les poussent à jouer ? »* (p. 4).

Méthodologie.

– L'enquête s'est déroulée sur 7 mois, entre septembre 2001 et avril 2002.

– Observations de joueurs *EverQuest* à leur domicile et en cybercafé (observations des seules cohésions au sein du jeu, non des *sociabilités* entre les habitués du cybercafé).

– Joueurs en cybercafé. *Étude des interactions de joueurs pendant le jeu, dans le jeu.

– Joueurs à domicile. *Même étude. *Étude de la conciliation du jeu et des obligations familiales ; étude du rythme des repas, des nuits.

– 9 entretiens de joueurs en cybercafé : *4 entretiens non-directifs (une question de départ : *Retracez le cheminement de votre pratique d'EverQuest.*) afin de dégager des thèmes → *5 entretiens semi-directifs (une question de départ et des questions ponctuelles).

– Questionnaire en ligne sur le site francophone d'*EverQuest* (http://www.eqloft.com).

→ Questions : •Âge •Sexe (en réalité !) •Situation professionnelle ou filière d'études •Votre cheminement à travers *EverQuest* (quand et comment avez-vous connu le jeu ?...) •Jouez-vous au jeu de rôle sur table ? •Vos impressions la première fois que vous avez joué •Ce que vous appréciez / ce que vous n'appréciez pas dans le jeu •Pratique : en cybercafé ? / à domicile ? / les deux ? / que préférez-vous et pourquoi ? •Combien d'heures de jeu par semaine ? à quel moment de la journée jouez-vous ? …etc. (une trentaine de questions au total).

→ 32 questionnaires renvoyés et exploités.

Résultats. Chiffres.

Élaboration de graphiques à partir de l'échantillon, soit 41 joueurs (9 entretiens + 32 questionnaires).

– Répartition des sexes : – de 5 femmes, + de 35 hommes.

– Activité : •informatique et telecom, 38% •étudiants en informatique, 7% (•autres)

– Joueurs de jeu de rôle sur table : •oui, 75% •non, 25%

– Fréquence de jeu en nombre d'heures/semaine : •+ de 40h, 15 joueurs •+ de 30h, 8 joueurs •+ de 20h, 7 joueurs •+ de 10h, 8 joueurs •– de 10h, 3 joueurs.

– Motivations des joueurs : •appartenance à un groupe, 8% •s'évader pour oublier les soucis du quotidien, 19% •faire évoluer son personnage, 35% •recherche de convivialité, 38%.

(– Autres.)

PREMIÈRE PARTIE. Le monde d'*EverQuest* et ses habitants.

Dans la première partie de son travail, J. Thierry présente le jeu et établit une typologie des joueurs. Après un bref aperçu historique et une description du monde *EverQuest*ien (nous-mêmes serons amenés à décrire, explorer, précisément Norrath, la planète d'*EverQuest*), est évoquée la pratique de jeu :

– Les règles : Les joueurs ont élaboré eux-mêmes « *un système de règles tacites sur la base du fair-play* » (p. 21). Néanmoins il y a des dérives, et la société Verant Interactive intervient parfois « *pour ériger, en règle explicite, une règle tacite non respectée par certains joueurs* » (p. 21), « *ceux qui détiennent le pouvoir, par le biais de procédures démocratiques, [ayant] l'obligation d'intervenir pour pallier des situations insatisfaisantes du fait de la non-organisation de tels ou tels rapports sociaux,*

économiques, politiques ou culturels » (p. 21 – J. Thierry cite ici P. Bouvier, *La socio-anthropologie*, 2000). On voit que le jeu fonctionne comme une microsociété, avec une organisation sociale intrinsèque.

– Les joueurs se sentent « *dans le coup* » en pratiquant ce jeu, « *pionniers* » (p. 33) du jeu en ligne et familiers d'Internet.

– Les joueurs apprécient le fait de côtoyer des personnes de nationalités différentes.

– Comme L. Trémel, J. Thierry note l'existence d'un vocabulaire particulier propre aux joueurs (deux Glossaires figurent dans les Annexes de son mémoire).

– Chaque entreprise dans le cadre du jeu réclame du temps (tuer un monstre puissant, faire progresser son personnage…) et les joueurs prennent du plaisir à être patients.

– Le thème du fair-play, de l'éthique, semble revenir souvent dans le discours des joueurs (respect des autres joueurs, des règles, de certaines valeurs…).

Une « *typologie des joueurs* » (p. 37) est établie à partir 1)de l'ancienneté de la pratique des joueurs et de la fréquence de jeu, 2)des motivations des joueurs, 3) de la « *carrière* » (p. 54) du joueur dans le jeu.

1) <u>Ancienneté de la pratique et fréquence de jeu.</u>

J. Thierry a distingué quatre types de joueurs :

– Les « *novices* », ou *newbies* (nouveaux joueurs). Ils découvrent le jeu, demandent des conseils aux autres joueurs, lesquels se montrent « *paternalistes* »[11] (p. 38).

– Les « *désenchantés du virtuel* » (p. 39). Ce sont les personnes déçues par le jeu qui décident d'arrêter, •parce qu'*EverQuest* ne correspond pas à l'idée qu'ils se font d'un jeu de rôle (notamment, l'univers étant déjà créé, les joueurs ne peuvent l'imaginer) ; •parce qu'ils ne peuvent pas vraiment incarner un personnage, le jouer ; •parce qu'*EverQuest* est un jeu nécessitant un important investissement en temps si l'on souhaite devenir un bon joueur ; •parce que le jeu est coûteux ; •parce qu'ils en sont venus à penser qu'il ne s'agit que d'une réalité virtuelle (« *la vie est quand même plus intéressante* » – p. 41, extrait d'entretien), « *trompeuse* », voire peut-être « *dangereuse* » (p. 41).

---

[11] Nos échanges avec plusieurs joueurs en ligne nous ont appris que ce paternalisme ne s'observe pas toujours : les anciens joueurs sont souvent critiques, voire rejetants.

– Les « *accros* » (p. 41). C'est le terme employé par les joueurs ; certains précisent que le jeu est « *addictif* » (p. 42). Il nécessite un important investissement en temps. J. Thierry observe que la dépendance est la plupart du temps associée à une période de vide (affectif, professionnel…) plus ou moins génératrice de dépressivité, et qu'elle ne dure qu'un temps.

– Les « *assagis* » (p. 43). •Les joueurs prennent conscience qu'ils ne sont pas dans la vie réelle. •Le vide est comblé (travail, rencontre…). « *La baisse de la pratique correspond à une consolidation du statut dans la "vie réelle"* » (p. 44).

2) <u>Motivations des joueurs.</u>

– La rencontre amoureuse dans le jeu (motivation non explicitement formulée).

– Faire progresser son personnage, devenir puissant est une préoccupation importante. Toutefois, les joueurs qui ne jouent que pour cela sont mal vus, appelés péjorativement *power gamers*. Le *roleplay* est essentiel (c'est-à-dire qu'il faut *jouer* son personnage, son rôle).

– S'évader pour oublier les soucis du quotidien, « *évasion dans une autre réalité* » (p. 49). J. Thierry n'interroge pas ici un éventuel risque de repli pathologique dans le jeu ; le jeu permet « *d'évacuer le stress de la journée […] [assumant] pleinement sa fonction de divertissement* » (pp. 49-50).

– La recherche de convivialité. Possibilité de rencontrer facilement beaucoup de monde sans sortir de chez soi. J. Thierry précise que cette « *sociabilité festive* » (p. 50) est également éphémère, les joueurs se contentant des interactions dans le jeu.

– L'appartenance à un groupe. Certains joueurs disent « *appartenir à la communauté d'EverQuest* » (p. 52). Ils sont fortement engagés dans la pratique. Contrairement au type précédent, ils forment un groupe soudé, organisent des sorties pour se rencontrer…

Des liens peuvent être faits entre les différents types. Ainsi, le joueur qui souhaite *appartenir au groupe* sera souvent un *accro.*

3) <u>Carrières.</u>

– Étapes (itinéraire d'un grand nombre de joueurs) = passage par les quatre phases énoncées ci-dessus : newbie → accro (période de 1 mois à 2 ans) → lassitude (désenchantement) ou prise de conscience d'une dépendance (assagissement). J. Thierry observe, dans un grand nombre de discours, une « *temporalité binaire* » : <u>avant</u> c'était « *la folie* », <u>maintenant</u> « *je me suis un peu assagi* » (p. 55).

– Le concept de *carrière* est relatif au monde du travail. J. Thierry poursuit l'analogie en parlant de *formation*, de *savoir*, de *savoir-faire*, de *savoir-vivre*. Le jeu de rôle en ligne n'est pas réductible au *ludique* en tant que contraire de *sérieux* – *« rien n'est plus sérieux qu'un joueur devant EverQuest s'apprêtant à livrer bataille contre un monstre maléfique »* (p. 59) – et *« ce prétendu délassement, au moment où l'adulte s'y livre, ne l'absorbe pas moins que son activité professionnelle. Souvent, il l'intéresse davantage »* (p. 59 – J. Thierry cite ici R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958). Formation : le joueur dot passer par une difficile période d'apprentissage, le jeu étant complexe et offrant énormément de possibilités. Savoir : le joueur finit par assimiler des connaissances (connaissances techniques, connaissance du jeu, connaissance des interactions possibles). Savoir-faire : il renvoie à la connaissance de son personnage (un soigneur n'attaquera pas un monstre, ce n'est pas son rôle), des stratégies de combat ; il s'acquiert avec l'expérience. Le savoir-vivre *« relève de l'éthique, du bon comportement à adopter »* (p. 65).

Savoir-faire et savoir-vivre peuvent permettre au joueur de devenir guide : la Société Verant Interactive recrute les guides parmi les usagers, leur offre la possibilité de *« passer de l'autre côté »* (p. 65) en incarnant un personnage présent dans le monde pour régler des soucis techniques ou intervenir lors des discordes entre joueurs. Ainsi, le joueur a la possibilité d'entamer une carrière quasi professionnelle au sein du jeu. Il est Apprenti, puis Guide, puis Senior, puis GM (Guide Master). Dès lors, la dichotomie entre temps de loisir et temps de travail ne semble plus de mise.

DEUXIÈME PARTIE.

Interactions, valeurs, regroupements : un *« ensemble populationnel cohérent »* ?

À la suite de P. Bouvier, qui oppose *« relations authentiques »* et *« relations superficielles »* (p. 71), J. Thierry questionne les interactions des joueurs dans *EverQuest*, lesquelles ont lieu via Internet et via un personnage. Elle crée le terme d'*« altivers »*, *EverQuest* étant un *autre* univers, *« virtuel »*, existant à côté du monde *« réel »* (p. 72).

– Le cadre spatio-temporel est double : des interactions ont lieu dans le *« réel »* et dans l'*« altivers »*, l'interface de l'écran faisant office de pont.

– L'altivers est perçu comme un lieu à part entière dans lequel les personnages se déplacent. Il a également sa temporalité propre.

– L'altivers est un territoire. Si une zone est occupée par un groupe de personnages, les joueurs extérieurs à ce groupe ne doivent pas s'y rendre.

– Le joueur se crée une autre vie dans l'altivers (*« vie sociale dans un monde parallèle »* – p. 74).

– Citant P. Lévy, J. Thierry insiste sur *« la réalité [de ce] monde "virtuel" »* (p. 76). Toutefois, certains joueurs (les *désenchantés du virtuel* et les *assagis*) opposent clairement la vie dans *EverQuest* et la *« vraie vie »* (p. 76).

– La personnalité véritable des joueurs apparaît souvent dans leurs personnages ; ils ne cherchent pas nécessairement à se créer une personnalité différente.

– Il y a des rituels inter-personnels spécifiques dans le jeu : •Déférence (salutations, compliments…). •Peu d'échanges au départ, puis ils augmentent au fil des côtoiements ; les conversations ne portent plus alors uniquement sur le jeu mais sur le joueur lui-même, sur sa vie réelle. •Les joueurs qui s'entendent bien se retrouvent dans le jeu pour jouer ensemble. •Des conflits entre joueurs peuvent aboutir à des *« rites d'évitement »* (p. 91 – refus de jouer ensemble, ternissement de la réputation du joueur en tort…).

– Quoique les joueurs parlent souvent de communauté, J. Thierry observe une *« recherche du Même »* (p. 94 – joueurs parlant la même langue, ayant les mêmes affinités culturelles… ; le décalage horaire pose problème : les Français doivent jouer la nuit pour être en phase avec les Américains).

– Pour beaucoup, la notion d'amitié n'intervient que lorsque les joueurs se voient hors du jeu ; tant qu'ils ne se connaissent pas *réellement*, ils parles de *« camarades de jeu »* ou d'*« amis dans le jeu »* (p. 99).

– J. Thierry observe que la distance physique peut générer la confidence (effet désinhibiteur).

– La rencontre physique peut être une déception si le joueur ne correspond pas à l'image que l'on s'était faite de lui à travers son personnage.

– Il existe des *« valeurs cohésives »* (p. 102) : •fair-play (respect, loyauté… valeurs chevaleresques issues d'une culture commune des joueurs en matière de littérature : médiéval-fantastique et romans de chevalerie) = savoir-vivre ; •valeurs guerrières (stratégie…) = savoir-faire ; •souci de sa réputation ; •respect de la parole donnée ; •courtoisie, politesse (en particulier envers les personnages féminins, qui sont mis en avant, protégés ; J. Thierry parle de *« machisme subtil »* – p. 106) ; •largesse, générosité (donner des informations, aider les débutants). Ces valeurs constituent le *« sens de l'honneur »* (p. 107) et des sanctions sont appliquées lorsqu'elles ne sont pas respectées.

– Il existe un grand nombre de sites consacrés au jeu (espaces extra-ludiques) qui participent à la formation de l'identité de l'ensemble populationnel cohérent.

– Au sein même de l'ensemble populationnel, des groupes se constituent (rassemblements de joueurs en *guildes* ; nous avons eu l'occasion de les décrire dans la partie descriptive de notre recherche) ; ils se forment et s'organisent selon des modalités particulières (recrutement, affinités communes, hiérarchie, discipline…).

CONCLUSION.

Évoquant la cyberdépendance (les *accros* du jeu), J. Thierry pose la question de la menace pour le lien social. Mais elle a constaté que l'assiduité abusive s'estompait avec le temps (*accros* → *assagis*). Par ailleurs, ses observations lui permettent de conclure d'une part que *« le jeu en ligne favorise la création de nouveaux liens, de nouveaux ensembles populationnels »* (p. 129) organisés ; d'autre part que *« le jeu n'est parfois qu'un prétexte pour discuter, échanger […], [partager] […] une culture commune »* (p. 130).

2.3 Le colloque de décembre 2002 : *« Internet, jeu et socialisation »* (approche pluridisciplinaire).[12]

À l'initiative du GET (Groupe des Écoles des Télécommunications), deux journées d'études (5 et 6 décembre 2002), réunissant des chercheurs en Sciences Sociales et des professionnels du jeu, ont été consacrées à l'observation de communautés de joueurs. Ces journées s'inscrivent dans le cadre de la recherche « jeux et communautés » actuellement en cours (projet incitatif du GET). *« L'univers du jeu […] constitue en soi un espace de* **sociabilité** *et d'***apprentissage** *particulier. Que ce soit à travers les pratiques de* **jeux de rôles** *qui impliquent des passages incessants entre monde imaginaire et réalité et qui de ce fait problématisent l'engagement même du joueur dans une communauté, mais aussi à travers les* **jeux électroniques multi-joueurs** *qui, par leur dimension informatique et communicationnelle, complexifient encore davantage la notion d'engagement »*[13] (http://www.get-telecom.fr/archive/77/colljeu.html, page d'accueil). Deux communautés intéressent ici les chercheurs : la communauté des joueurs de jeux de rôle classique (sur table, ou « papier »), en tant qu'elle précède dans l'histoire du jeu et fonde la seconde, la communauté des joueurs de jeux de rôle en ligne. De l'ensemble des conférences peuvent être dégagés deux grands objets d'étude, qui

---

[12] Actes des journées d'étude en ligne depuis mai 2003 (adresse du site au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/colljeu.html.

[13] Caractères gras : c'est nous qui soulignons.

étaient déjà ceux, respectivement, de L. Trémel (2001) et de J. Thierry (2002) : l'apprentissage qui se fait au travers de ces jeux, et la nouvelle forme de sociabilité qu'ils matérialisent. Précisément parce que ces deux thèmes de recherche ont fait plus haut l'objet d'une présentation complète (cf. 2.2.1 et 2.2.2), nous ne donnerons pas le détail des seize interventions mises en ligne (plusieurs de ces conférences ont une visée simplement descriptive, les intervenants n'étant pas tous des chercheurs présentant leurs travaux). Nous avons choisi d'en résumer trois, qui rendent compte de réflexions sur la question et qui nous ont semblé en rapport avec notre propre étude.[14]

2.3.1 D. Desbois (Sciences de l'Information et de la Communication) et C. Monfort (Game Master). *Les jeux de rôle en ligne ou la construction d'un espace de sociabilité.*[15]

David Desbois est doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Rennes II. Il a rédigé le texte de sa conférence en collaboration avec Christophe Monfort, Game Master d'*Ultima On Line*[16]. Joueurs eux-mêmes (jeux de rôle sur table, jeux de rôle en ligne, jeux vidéo), ils conçoivent leur intervention comme l'alliance d'une *« réalité vécue »* et d'une *« construction théorique »* (ActesDesbois_Monfort.pdf, p. 1). Forts de leurs formations respectives, ils envisagent le jeu comme moyen de communication, comme source d'interactions, et s'intéressent aux modes organisationnels et aux espaces de sociabilité mis en place par les producteurs (animateurs) et les consommateurs (joueurs) du jeu de rôle en ligne *Ultima On Line*. Leur thème d'étude et leurs conclusions étant fort proches de ceux de J. Thierry (2002), nous dégagerons les principaux points de l'analyse sans les développer.[17]

---

[14] Nous invitons les lecteurs intéressés et soucieux d'exhaustivité à se rendre sur le site ou à prendre contact avec le Groupe des Écoles des Télécommunications, 46 rue Barrault 75013 Paris, en cas de réactualisation du site.

[15] Texte de la conférence en ligne :
http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesDesbois_Monfort.pdf (adresse au 1er mai 2004).

[16] *Game Master, ou GM, ou Guide Master. Ce sont les bons joueurs qui ont entamé une carrière professionnelle au sein du jeu. Leurs personnages sont investis dans le jeu par la société ; *« ils ont le rôle d'arbitre en cas de conflit entre joueurs et sont les garants des règles du "fair-play", ils ont tous les pouvoirs et peuvent appliquer des "sanctions" le cas échéant pour réparer les injustices »* (J. Thierry, 2002, *Annexes*, Glossaire 1, « Game Master », p. 15).
**Ultima On Line* est un jeu de rôle en ligne. Nous l'avons déjà cité dans notre Première Partie.

[17] D'autres interventions sont consacrées à la sociabilité :
– F. Granjon et D. Cardon (sociologues) : *Réseaux de sociabilité*.

– Différences entre jeu sur table et jeu en ligne : •Le dispositif technique (jeu en ligne : ordinateur, carte réseau, abonnement, connexion, achat du jeu, accessoires). •Limite du jeu papier : l'imagination des joueurs, leur aptitude à créer une ambiance/limite du jeu en ligne : la machine (possibilités d'action et d'interprétation subordonnées aux limites de la machine). •Interactions entre joueurs : conversationnelles, kinésiques (jeu sur table) / échanges textuels (jeu en ligne). •Convivialité : jeu sur table : collectif de jeu présent au même endroit (espace matériel) / jeu en ligne : ▪plusieurs milliers de joueurs connectés en même temps aux quatre coins du monde (espace matérialisé), ▪*« incapacité de se connaître "réellement" puisqu'ils ne se rencontrent que sous la forme des avatars qu'ils dirigent »* (p. 4), ▪possibles contacts amicaux mais avec le filtre du dispositif informatique (ex : une fille peut se faire passer pour un garçon).

– Dans le jeu en ligne, les joueurs ont comme image de leurs partenaires celle de leurs personnages respectifs. Certains joueurs, afin de conserver cette image, n'auront jamais de rapports directs, dans la vraie vie, avec leurs partenaires de jeu.

– Le jeu en ligne (medium de communication partielle) peut être un premier pas vers le contact relationnel, une ouverture vers autrui pour les individus timides.

→ On peut parler d'espaces de sociabilité.

→ Les auteurs observent chez les joueurs un ressenti de convivialité.

– La construction d'espaces de sociabilité dans *Ultima On Line* : les observations faites ici sont les mêmes que celles de J. Thierry. Les espaces de sociabilité se constituent grâce à •des valeurs communes, •un règlement, •des sanctions en cas de non-respect des valeurs et du règlement, •des actions communes (ex : regroupement pour tuer un monstre).

– Conclusion : *« Le jeu fonctionne selon un mode d'organisation collectif où s'entremêlent les intérêts des joueurs avec ceux des responsables du serveur »* (p. 12) ; cela aboutit à la construction d'un large espace de sociabilité. Ouverture sur une nouvelle hypothèse : les jeux de rôle en ligne tenteraient de constituer des microsociétés virtuelles.

– V. Berry (sociologue) : *Les guildes de joueurs sur Internet : des communautés aux tribus virtuelles*.

– M. Marcoccia (Sciences de l'Information et de la Communication) : *Des communautés de parole*.

– F. Jaureguiberry (sociologue) : *Communautés virtuelles et identités*. Il n'est pas question ici des communautés de joueurs mais des utilisateurs d'IRC et d'ICQ (chats).

2.3.2 T. Shulga (approche sociologique). *Présence médiatisée dans les jeux de rôle « papier » et « en ligne ».*[18]

Tatiana Shulga est doctorante en Sociologie à l'EHESS (École des Hautes Études en Sciences Sociales). Dans cette conférence, s'appuyant sur les théories de *« l'ici et maintenant »* d'E. Goffman et sur l'analyse du *« transport de la présence personnelle »* de J.-L. Weissberg, elle articule les notions de sociabilité et d'identification (à un personnage imaginaire) chez les joueurs de jeux de rôle sur table d'une part, chez les joueurs de jeux de rôle en ligne d'autre part. Il s'agit d'une analyse essentiellement théorique (T. Shulga cite simplement en note de bas de page quelques extraits d'entretiens). Les observations de T. Shulga sont les suivantes :

– Les deux types d'activité sont unis par un objectif commun : l'actualisation du joueur (et le plaisir qui en découle) dans un personnage (*« comme si on n'était pas soi-même mais un autre être vivant dans un autre environnement »*), l'identification du joueur avec un personnage imaginaire *« par le transfert de la présence personnelle subjectivement perçue dans un être de son choix dont l'existence s'inscrit dans le contexte du jeu »* (ActesShulga.pdf, p. 1).

– Le cadre de participation devient *« étendu »* (p. 1) : il comprend l'ici et maintenant (environnement physique où se trouve corporellement l'individu) et les plans imaginaires (où il existe à travers son personnage). T. Shulga le nomme *« espace combiné de présence »* (p. 3).

– Étapes de l'identification : 1)plan de réalité *« vraie »* → 2)plans intermédiaires (effacement progressif des éléments et sensations issus du contexte physique derrière le contexte imaginaire) → 3)existence virtuelle ; ce mouvement d'identification est appelé *transfert* ou *« transport de la présence personnelle »* (p. 1 – T. Shulga cite J.-L. Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*, 1998).

– Ce transport est permis : •par les *« technologies molles de conscience »* (p. 1 – imagination, fantasme éveillé…) ; •par les *« technologies dures »* (p. 1 – RV informatisée).

– Les jeux de rôle, jeux d'identification, sont des pratiques collectives impliquant la notion de sociabilité (du fait des interactions entre participants). T. Shulga postule :

[18] Texte de la conférence en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesShulga.pdf (adresse au 1er mai 2004).

•que la sociabilité influence l'identification ; •que l'identification influence la sociabilité.

– La disposition temporelle de la sociabilité et du transport de la présence est différente dans le jeu sur table et dans le jeu de rôle en ligne. *Jeu sur table : la sociabilité (interactions groupales) précède le commencement de la partie ; le transport de la présence est soutenu par les relations de sociabilité. *Jeu en ligne : la connexion au jeu précède la sociabilité ; le transport de la présence s'effectue à l'aide des technologies de RV (visualisation, sonorisation) et après seulement intervient le contact avec d'autres participants (sous forme de personnages incarnés).

> *Jeu sur table – Trajet : cadre d'interaction physique → plan imaginaire ; joueurs → personnages.

> *Jeu en ligne – Trajet (inverse) : interactions médiatisées via l'avatar → éventuelles interactions au plan réel face à face ; personnages → joueurs.

– Autre différence entre les deux types de jeux : dans le jeu de rôle sur table, on observe un transport de la présence groupale ; les joueurs doivent s'unir pour actualiser en permanence le contexte imaginaire ; ce n'est pas le cas dans le jeu en ligne, où *« le monde virtuel est donné d'emblée »* à chaque joueur indépendant et est *« maintenu constamment par le logiciel de jeu »* (p. 7).

– Le jeu de rôle sur table inclut trois plans de présence (passage permanent de l'un à l'autre). •L'espace virtuel (imaginaire), c'est-à-dire l'action du jeu (l'agir étant transformé en verbal : « je fais ceci… ») ; le joueur *joue un rôle* ; c'est ici que *« la présence personnelle est transférée le plus pleinement au plan imaginaire »* (p. 5). •Le plan de remarques : précisions relatives au contexte imaginaire (on sort de l'action proprement dite pour décrire un paysage, un personnage…) ; ici, *« les éléments de la réalité physique se mélangent à ceux du monde imaginaire »* (p. 5) et l'identification des joueurs aux personnages s'affaiblit pour un temps. •Le cadre réel de l'interaction (la table) : relations entre les personnes, en dehors de l'action de jeu (*« sociabilité locale »* – p. 6 ; ex : manger, glisser un mot à son voisin sans rapport avec le jeu…).

– Jeu de rôle sur table – Schéma du trajet : groupe de départ → transport de la présence groupale (travail collectif) pour faire surgir le plan de présence imaginaire → transport réussi = contribution au développement ultérieur de la sociabilité du groupe. *« Le processus de sociabilité et celui de transport de la présence forment une boucle »* (p. 7) : plus la sociabilité est forte, plus le transfert de présence est plein, plus le jeu est réussi, plus la sociabilité est forte. Sociabilité et identification sont étroitement liées.

– Dans le jeu de rôle en ligne, on distingue deux types de sociabilité, l'une liée à l'identification, l'autre pas : •sociabilité entre avatars à l'intérieur du jeu ; •sociabilité

entre joueurs dans la vraie vie à l'extérieur du jeu ; (•)entre les deux, une étape intermédiaire de sociabilité : dialogues entre joueurs par chat (=sortie partielle du cadre du jeu) ; les joueurs parlent d'eux.

– Jeu de rôle en ligne – Schéma du trajet : individu → transfert de la présence personnelle dans le cadre virtuel → sociabilité dans le cadre virtuel (•entre avatars, •entre joueurs) → transfert de la présence dans le cadre réel physique. Au contraire du jeu sur table, la rencontre physique ne renforcera pas nécessairement la sociabilité. En effet, *« la "vraie" personnalité du joueur entre en concurrence avec l'image de l'avatar [auquel] le joueur a été identifié initialement »* (p. 10) ; la rencontre IRL peut être source de déception.

Les deux études dont nous venons de rendre compte s'inscrivent dans une perspective comparatiste : il y a comparaison de deux activités et de deux populations de joueurs – (joueurs de) jeux de rôle sur table / (joueurs de) jeux de rôle en ligne. Elles intéressent donc directement notre travail, puisque nous nous proposons également d'étudier en parallèle ces deux types de jeux et de joueurs.

Par ailleurs, outre le potentiel générateur de sociabilité des jeux, les analyses de D. Desbois, C. Monfort et T. Shulga abordent respectivement deux points sur lesquels nous ferons longuement retour par la suite. En premier lieu, les théoriciens d'*Ultima On Line* font mention d'une *« coordination »* (ActesDesbois_Monfort.pdf, p. 12) entre les joueurs et les animateurs, les producteurs du jeu en ligne ; ils vont jusqu'à employer le terme de *« coproduction »* (*Ibid.*). Nous serons amenés à interroger cette coproduction, lors de notre réflexion sur la création : qui, du joueur ou du concepteur, est le créateur ? En second lieu, apparaît dans l'analyse de T. Shulga la notion d'imaginaire, et plus précisément celle d'investissement d'un personnage, d'un univers, imaginaires. T. Shulga met en lien identification et sociabilité, envisageant les différentes modalités du *« transport de la présence »* – selon que les joueurs sont en groupe ou seuls, chacun devant un écran – et la sociabilité qui le précède et/ou en résulte. Elle étudie donc les liens entre joueurs d'une part, et d'autre part, ce qui nous intéresse plus particulièrement, *l'acte de jouer*, le *« transport de la présence »*, c'est-à-dire le *comment*. L'objet de notre étude étant le *pourquoi*, il nous a semblé important de détailler cette analyse au préalable.

2.3.3 B. Seys (approche psychosociologique). *Place et rôle des usages des TIC dans la souffrance psychologique.*[19]

Bertrand Seys, psychosociologue, est membre du GET-ENST (École Normale Supérieure des Télécommunications) Bretagne. Sa démarche et son thème d'étude sont quelque peu différents de ce que l'on a cité jusqu'alors. En effet, il n'étudie pas les jeux de rôle à proprement parler mais les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication), ici les jeux vidéo et Internet dans son ensemble (chats, sites de rencontres…). Par ailleurs, si sa démarche est en partie sociologique – étude d'un fait de société : la pratique des TIC –, elle est aussi psychologique, puisqu'il envisage cette pratique en termes d'addiction, de cyberdépendance, de souffrance psychique.

Avant d'en arriver à la présentation de sa recherche propre, B. Seys procède à une récapitulation des travaux effectués depuis 1990 sur les psychopathologies des usages *des jeux vidéo (•addiction aux jeux, •caractère violent des jeux) et *d'Internet (•addiction, •influence d'Internet sur le passage à l'acte suicidaire, •psychose : construction du délire autour d'Internet, •Internet et dépression, •cybersexe, perversité sexuelle). Il observe qu'Internet est étudié principalement sous l'angle de l'addiction. Concernant les jeux vidéo, ce sont essentiellement les répercussions sur les comportements violents qui sont regardés. *« Centrés autour de l'objet, les chercheurs en arrivent rapidement à des jugements de valeur sur le produit ou sur les usages qui en sont faits »* (ActesSeys.pdf, p. 21). B. Seys choisit de se centrer sur le sujet, *« de regarder comment émergent les problématiques d'usage d'Internet et des jeux vidéo dans l'environnement du sujet et non pas de regarder les adaptations du sujet aux objets en dehors de son contexte »* (*Ibid.*). Son cadre théorique, phénoménologique, est celui de la gestalt-thérapie. Ce sont les processus qui sont étudiés : place des usages d'Internet et des jeux vidéo dans l'environnement relationnel du sujet, émergence et évolution de ces usages au cours du processus psychothérapique.

B. Seys ne mentionne pas le jeu de rôle en ligne. Néanmoins nous ne nous écartons pas du sujet en citant sa recherche, puisqu'elle a pour thème les usages d'Internet et les jeux vidéo et que le jeu en ligne, type de jeu vidéo, est l'un des usages que l'on peut faire d'Internet. Mais ce qui explique surtout notre intérêt pour cette recherche, ce qui justifie que nous en rendions compte, c'est le type de démarche original adopté : la centration non sur l'objet mais sur le sujet.

---

[19] Texte de la conférence en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesSeys.pdf (adresse au 1er mai 2004).

Méthodologie.

– Population enquêtée : psychothérapeutes, travaillant en gestalt-thérapie, ayant répondu positivement à la question « Avez-vous ou avez-vous eu parmi vos patients au moins une personne qui, dans le cours de sa psychothérapie, a abordé, de façon importante ou marginale, pour elle ou pour une personne de son entourage, des contenus liés aux usages d'Internet et/ou de jeux vidéo ? ».

– Guide d'entretien en quatre parties : 1)le pourquoi de la demande psychothérapique du patient, description des perturbations du contact du sujet avec son environnement ; 2)quand et comment, dans le processus psychothérapique, apparaît l'usage d'Internet et/ou des jeux vidéo ; 3)la place que prennent ces usages dans le système relationnel du sujet ; 4)la place que prennent, en terme de contenu, ces usages dans le système psychothérapique.

Résultats.

– Ils sont extraits du recueil de 15 monographies.

– Addiction. *Constatée sous deux formes : •dans un contexte d'usage (X ; consultation pour introversion, difficulté d'insertion sociale ; lorsqu'il se met à jouer, il ne peut plus s'arrêter) ; •dans un contexte d'angoisse (Y ; consultation pour boulimie ; elle joue lorsqu'elle sent venir l'angoisse du vide, pour combler le vide). *Lorsqu'il y a addiction, elle est de courte durée (J. Thierry (2002) parvenait à la même conclusion : au bout d'un temps, les *accros* s'assagissent).

– Troubles de l'intimité, observés sous deux formes : •troubles du contact relationnel (X ; thérapie de couple, hyperactivité professionnelle ; le jeu permet à X d'éviter toute relation intime, émotionnelle, avec ses proches) ; •troubles du contact sexuel (▪évitement : rencontres sur des sites mais refus de la rencontre physique ; ▪multiplication des rencontres (les « *Don Juan* » – p. 14) ; ▪développement de pratiques perverses, rendu possible par l'anonymat, la distance…).

– Paranoïa : •le jeu comme *béquille* (X ; paranoïaque ; le jeu lui permet d'expulser sa violence → possibilité de stabilité, d'insertion sociale) ; •le jeu comme espace transitionnel (X ; paranoïaque ; il joue et écrit des scénario d'espionnage : symbolisation de ses délires ; il prend du recul par rapport à eux, par l'intermédiaire des jeux et de l'écrit).

– Solitude, enfermement. (Y ; souffre de solitude ; au cours de sa thérapie, elle découvre Internet et va rencontrer du monde par ce biais.)

On voit bien, au travers de ces résultats, que B. Seys commence par prendre en compte le sujet, ses caractéristiques, sa pathologie ; ce n'est qu'après qu'est établi un

lien entre chaque sujet particulier et un usage particulier d'Internet ou des jeux. Chaque usage-type vient s'inscrire dans une problématique individuelle.

B. Seys conclue : *« Regarder Internet et les jeux vidéo indépendamment de l'environnement du sujet usager risque de nous focaliser sur des aspects comportementaux et non pas sur le sens que l'usage a pour le sujet »* (p. 22). C'est dans cette perspective que s'inscrit notre propos. Il s'agit premièrement, ainsi que nous le permet une étude comme celle de L. Trémel (2001), de mettre à distance l'image stéréotypée du jeu de rôle (vision de la société globale), objet d'étude. Deuxièmement, on envisage le *comment* du jeu : regroupements – L. Trémel (2001), J. Thierry (2002) –, coproduction joueurs/animateurs – D. Desbois (2002) – *« transport de la présence »* – T. Shulga (2002). Enfin, c'est là notre objectif, il s'agit d'étudier le *pourquoi*, c'est-à-dire *« le sens que l'usage a pour le sujet »* (B. Seys, p. 22) : Pourquoi l'individu joue-t-il ? Quels traits de sa personnalité, quels éléments de sa problématique peuvent être mis en lien avec son acte de jouer à ce jeu-là ? De ce point de vue, il semble que notre recherche se situe dans la continuité de celle de B. Seys : si nous passons par une étape de description et de problématisation des jeux (objet), nous nous centrons par la suite sur le sujet et sur le type de relation qu'il entretient avec l'objet.

3. LES TRAVAUX EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION. M. Arnaud et M. Serdidi. 2000-2001.[20]

Mehdi Serdidi est étudiant en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris X-Nanterre et titulaire d'une Maîtrise de Sciences de l'Éducation. Lui-même rôliste, il a interrogé sa propre pratique et fait du jeu de rôle un objet d'étude. Son domaine d'investigation étant l'éducatif et le pédagogique, il a posé l'hypothèse d'une possible utilisation du jeu de rôle en pédagogie (jeu face à face classique, autour d'une table, et jeu Internet). Il expose ses propositions théoriques dans un article

[20] Textes de référence :

– SERDIDI, M. (2000). *Internet : éducation dans un monde virtuel ?* Mémoire de Maîtrise de Sciences de l'Éducation, sous la direction de M. Arnaud, Université Louis Pasteur-Strasbourg. Mémoire disponible en ligne : http://www.chez.com/serdidi/ (adresse au 1er mai 2004).

– ARNAUD, M. et SERDIDI, M. (2001). Un rôle pédagogique pour les jeux de rôle ? *Cahiers pédagogiques*, 396, pp. 45-47. Article en ligne (même adresse que ci-dessus).

– SERDIDI, M. (2001, intervention au congrès du LASI – 2-3 mars 2001). Thème de l'intervention : les personnages virtuels et le concept d'avatar.

rédigé en collaboration avec Michel Arnaud[21] et paru dans la revue de Sciences de l'Éducation *Cahiers pédagogiques*. Il en développait déjà certaines dans son travail de Maîtrise, plus proprement consacré au jeu de rôle virtuel.

M. Serdidi cherche à penser une nouvelle manière d'apprendre, fondée sur une implication personnelle de l'apprenant au travers de personnages auxquels il s'identifie dans le cadre du jeu de rôle. On distingue trois hypothèses :

– Un tel apprentissage (*« apprendre en lieu et place de personnages »*) *« [débloque] des apprenants se considérant comme des ratés du système scolaire »* (M. Arnaud, M. Serdidi, 2001).

– La transposition du jeu de rôle sur Internet préserve le même degré d'implication que dans le jeu de rôle face à face.

– Processus de réappropriation : le sujet a retrouvé confiance dans ses capacités à apprendre, qu'il vient d'exercer dans le eu, et en use en dehors du jeu.

<u>Hypothèse 1.</u>

Le maître du jeu (animateur de la partie) guide ; il reste un large espace de liberté et d'initiative au joueur. *« La cause de l'implication forte des joueurs pour faire vivre les personnages qu'ils se créent vient justement du fait de la création <u>par soi-même</u> d'une entité symbolique représentant le joueur. Il se produit par conséquent un investissement réel d'un personnage imaginaire, un véritable transfert »* (M. Arnaud, M. Serdidi, 2001). Le personnage investi est à la fois Moi et autre que Moi. Si l'opinion que l'on a de soi en situation d'apprentissage est influencée par les résultats obtenus dans le système scolaire et qu'une situation d'échec produit, en conséquence, un blocage, ici le Moi apprenant est libéré puisque l'apprenant est désormais un autre que Moi. Le passage dans la peau d'un personnage correspond à un déplacement psychologique hors du Moi apprenant ; cela crée une distance qui permet d'éliminer temporairement la pression et de *« [débloquer] les capacités d'apprendre »* (*Ibid.*). Par ailleurs, le maître du jeu doit utiliser l'effet Pygmalion (Rosenthal et Jacobson ; des élèves qu'on persuade qu'ils sont bons réussissent mieux que d'autres à qui l'on n'a rien dit, alors que rien ne les distingue en terme de connaissances et de compétences) : il doit conférer des compétences, persuader les joueurs qu'ils sont capables de franchir les obstacles qu'il leur oppose, etc. (nécessité d'une méthodologie à l'usage des maîtres du jeu).

---

[21] M. Arnaud est Maître de Conférence en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Strasbourg et membre du CRIS-SERIES (Centre de Recherche en Information Spécialisée - Section de Recherche sur les Industries Électroniques du Savoir).

Hypothèse 2.

Lorsque l'on joue sur Internet, la présence physique dans la pièce est perdue, mais ni le pouvoir du maître du jeu, ni l'implication du joueur dans son personnage ne diminuent pour autant. *« Les effets […] tels que le déblocage des capacités d'apprendre et l'effet Pygmalion sont constatés de la même manière »* (M. Arnaud, M. Serdidi, 2001). Deux éléments nouveaux apportent une extension au jeu : *possibilité multipliée d'exploration de sources de savoirs grâce à Internet ; *richesse d'évocation des mondes virtuels en trois dimensions (culture : images de monuments, de villes… ; art et création : bâtir son propre monument…).

Avatar. Le jeu de rôle *Darkolympe*.

Le concept d'avatar est au centre de la théorie de M. Serdidi. Lors de son intervention au congrès du LASI (2001), il distingue l'avatar des autres personnages virtuels (pseudonyme, personnage de jeux vidéo). L'avatar, particulièrement en tant que *« rôle joué »* (*« décentration supérieure »*), est doué selon lui d'une *« force d'évocation supérieure au pseudonyme ou au personnage de jeux vidéo »*. Il s'agit de *« [réaliser] un transfert d'énergie en apprentissage »* (M. Serdidi, *Internet : éducation dans un monde virtuel ?* Mémoire de Maîtrise, 2000, Vème partie-D-4) : on attribue les caractéristiques de l'avatar (ex : personnage qui aime faire des recherches pour acquérir des connaissances dans un domaine) à l'apprenant ; ce dont l'avatar est capable, l'apprenant en sera capable. Avec l'avatar, l'effet Pygmalion est renforcé : étant l'alter ego du joueur, *« il a […] plus de force persuasive »* (*Ibid.*) qu'une personne extérieure encourageant le joueur. Il y a autopersuasion. Reste à savoir si cela se vérifie en pratique.

Dans le cadre de sa recherche de Maîtrise, M. Serdidi a adapté un jeu de rôle sur Internet – *Darkolympe* – et a donné aux joueurs un questionnaire à remplir (population enquêtée : 12 garçons, collégiens ou lycéens, en situation d'échec scolaire). Résultats : •100% répondent qu'ils ont apprécié la prise d'un avatar ; •58%, « pour être dans la peau de quelqu'un d'autre » ; •75% voient dans l'avatar des possibilités plus grandes d'agir : se laisser aller, faire des choses qu'on ne ferait pas en vrai (M. Serdidi, 2000, V-D-5). •83% ont acquis des connaissances globales grâce à l'avatar, •92% des connaissances historiques, •60% des connaissances procédurales (maniements clavier, navigation), •33% des connaissances géographiques, •16% des connaissances mathématiques. •92% estiment avoir mieux appris grâce à l'avatar (« mieux qu'à l'école »). M. Serdidi note également que l'avatar a favorisé la

communication (les joueurs font des recherches – historiques, géographiques… – en parlant par la bouche de l'avatar). Les hypothèses 1 et 2 sont donc validées.

Hypothèse 3.

« Ce phénomène d'implication de la personne dans [le rôle], de mise de côté du moi habituel, de libération des capacités entravées […] ne prend son sens qu'en fonction d'un retour au réel sous la forme d'une appropriation individuelle des connaissances accumulées par l'intermédiaire du personnage ou de l'avatar » (M. Arnaud, M. Serdidi, 2001). Ces *« connaissances accumulées »* sont historiques, géographiques…, mais par le biais de l'avatar, le sujet doit aussi avoir appris à reconnaître ses capacités « réelles » d'apprentissage, ses potentialités d'apprenant.

En ce qui concerne la réappropriation des connaissances (M. Serdidi, 2000, V-F-1), M. Serdidi suppose qu'elles seront utilisées dans le réel lorsque la situation l'exigera, comme tout savoir stocké en mémoire. Deuxièmement, si on peut observer que le joueur, avatar, est parvenu à élaborer une stratégie de recherche, une étude longitudinale serait nécessaire pour observer s'il y a ou non réappropriation des schèmes d'apprentissage dans le réel. Enfin, M. Serdidi constate un transfert du lien social virtuel au lien social physique : il y a transfert de comportement – non respect entre deux sujets ou présupposé négatif → échange et respect entre avatars → échanges et respect entre les deux sujets « réels ». En revanche, les jeunes ne souhaitent pas se rencontrer dans la vie « réelle » (« As-tu envie de rencontrer les aventuriers ? » « Oui », 8%. « Non », 42%. « Je ne sais pas », 50%.). Pour que la réappropriation, dans ses différentes modalités, ait lieu, M. Serdidi insiste sur l'importance de *« l'acteur collectif »* (M. Arnaud, M. Serdidi, 2001) : développer les communautés de joueurs pour qu'ils parlent entre eux des personnifications et de leurs éventuelles conséquences dans le « réel ».

Cette démarche d'utilisation, pédagogique, du jeu de rôle peut de prime abord sembler sans rapport avec notre réflexion. Néanmoins, deux points théoriques énoncés par M. Serdidi et M. Arnaud, tous deux relatifs au concept d'avatar, l'intéressent directement.

1er point. L'avatar dans les jeux de rôle en ligne, le personnage dans les jeux sur table, non seulement permet au sujet joueur d'acquérir des connaissances, mais encore modifie sa croyance (il se croit mauvais, incapable d'apprendre, et découvre qu'il n'en est rien par le biais du rôle joué). Le recours au personnage imaginaire, son incarnation, change le sujet, qui fait *« retour au réel en ramenant une part de rêve »*

(M. Arnaud, M. Serdidi, 2001). Constatant que les jeunes ne souhaitent pas se rencontrer dans le « réel », M. Serdidi pose l'hypothèse d'une *« dichotomie […] entre le registre du lien social virtuel d'une part et physique de l'autre »* (M. Serdidi, 2000, V-F-2). Il nous semble que cela n'implique pas la dissociation « rêve » / « réel » ; cela signifie que le sujet souhaite que l'avatar demeure imaginaire, dans le monde imaginaire du jeu, qu'il reste personnage tout à fait. Par ailleurs, ce que le sujet a acquis alors qu'il se trouvait dans la peau du personnage il le ramène avec lui dans le « réel ». « Rêve » et « réel » ne sont donc pas deux sphères distinctes, dissociées.

Dans le cadre de notre recherche, nous serons amenés à poser la question de la dissociation. En effet, les joueurs enquêtés par M. Serdidi sont avant tout apprenants ; ils se mettent dans la peau d'un personnage *en vue* d'acquérir des connaissances. C'est-à-dire qu'ils *utilisent* le jeu de rôle dans un but précis. On s'attend donc à ce qu'il y ait une réappropriation dans le « réel », et la démarche ne trouve son sens que si cette réappropriation a lieu. Mais il faut rappeler qu'à l'origine, le but en soi du jeu de rôle n'est ni l'acquisition de connaissances, ni la modification de croyances négatives (cela peut tout au plus en résulter incidemment). Qu'en est-il de la réappropriation dans le « réel » lorsque le joueur se met dans la peau d'un personnage non dans le but d'en retirer un apport particulier, quelque chose qu'il ramènera dans le « réel », mais simplement pour le plaisir de jouer, d'imaginer, de changer de sphère ? L'étude de M. Serdidi est intéressante, car la démarche d'investissement du personnage imaginaire qu'il propose aux joueurs, visant la réappropriation dans le « réel », exclue toute dissociation avatar/joueur, imaginaire/« réel ». Les joueurs de notre population n'ayant pas les mêmes objectifs, l'intrication de la sphère imaginaire-personnage-avatar et de la sphère réel-sujet joueur ne va pas de soi et sera en conséquence réexaminée.

2nd point. M. Serdidi défend l'idée que le sujet en situation d'échec scolaire a besoin du personnage pour accéder à la position de sujet apprenant capable et compétent ; il a besoin de passer par le jeu, de devenir dans l'imaginaire ce qu'il n'est pas encore, ce qu'il aspire à devenir dans le « réel », pour pouvoir accéder réellement à ce devenir. L'avatar, ainsi défini comme un moyen, est qualifié d' *« alter ego (à la fois mes Moi et mes autres que moi) »* (M. Serdidi, 2000, V-D-4). Un tel objet intermédiaire, entre Soi et non-Soi, ni tout à fait soi (subjectif, interne), ni tout à fait autre (objectif, extérieur), évoque singulièrement le concept, introduit par D.W. Winnicott, d'*objet transitionnel* : dans l'aire où il joue (qui n'est pas la *« réalité psychique interne »* mais qui *« n'appartient pas non plus au monde extérieur »*), *« l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever de la réalité interne ou*

personnelle. Sans halluciner, l'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit, avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure » (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 73)[22]. Ce sont des objets « *qui ne font pas partie du corps [de l'enfant] et qu'il ne reconnaît pas encore […] comme appartenant à la réalité extérieure* » (D.W. Winnicott, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1958/1969, p. 110)[23]. Nous aurons l'occasion de revenir longuement sur les notions d'objet et de phénomène transitionnels. En effet, une des hypothèses de notre recherche est que le jeu de rôle est une forme d'objet transitionnel, et que l'acte de jouer à ce jeu particulier s'inscrit dans un lieu intermédiaire entre dehors et dedans, nommé *aire intermédiaire d'expérience* (« *zone […] où la réalité intérieure et la vie extérieure contribuent l'une et l'autre au vécu* » – *Ibid.*, p. 111). L'hypothèse, en partie validée, de M. Serdidi introduit donc la nôtre.

4. LA RECHERCHE EN PSYCHOLOGIE.

Ainsi que le note L. Trémel (2001), souvent jeu de rôle et jeu vidéo ont suscité l'inquiétude et ont été mis à l'index par un discours de mise en garde *psychologisant* (dépendance, conséquences néfastes sur le comportement, déréalisation : joueurs « *perturbés […], "déconnectés" par rapport au réel* » – L. Trémel, 2001, p. 47). Aujourd'hui, l'apparition des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG) s'accompagne du même type de discours. Nicholas Yee, chercheur américain, en fait la remarque, comparant jeu sur table et jeu en ligne : « *Many MMORPG players have seen how D&D*[24] *was stigmatized during the 80's and they view the current trend to brand MMORPGs as dangerous as a contemporary parallel of what happened to D&D. In fact, the recent accusation that EverQuest causes suicides is an exact replay of one line of accusation against D&D two decades ago* » (N. Yee, *Ariadne*, recherche en ligne, 2002)[25].

Pourtant, si des psychiatres et des psychologues ont été invités, au cours d'émissions télévisées en particulier, à se prononcer sur ces risques divers, peu de

---

[22] WINNICOTT, D.W. (1971). *Playing and reality*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

[23] WINNICOTT, D.W. (1958). *Through Paediatrics to Psycho-Analysis*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969.

[24] D&D : abréviation pour *Dungeons and Dragons* (*Donjons et Dragons*). Donjons et Dragons est le premier jeu de rôle sur table.

[25] Texte en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html

chercheurs, dans le domaine de la Psychologie, semblent s'être intéressés, de manière plus approfondie, aux joueurs de jeux de rôle. L. Trémel (2001) le constatait déjà en sociologie, évoquant la *« pauvreté des fonds publics »* en France (*« moins d'une dizaine [d'articles à] la BPI du centre Beaubourg »* – p. 44). Nous n'avons trouvé aucune étude française répertoriée sur le sujet (ni sur le jeu de rôle sur table, ni sur le jeu de rôle en ligne).[26] Ces jeux ayant des adeptes partout dans le monde occidental, des recherches universitaires ont très certainement été effectuées au Canada et aux Etats-Unis, mais il nous a été difficile d'y accéder (aucun texte imprimé disponible en France, absence de publication en ligne de résultats d'études antérieures à la fin des années 90). Ainsi ne pouvons-nous rendre compte d'aucune étude relative au jeu de rôle sur table (nous ne pourrons qu'en évoquer brièvement quelques unes). Nous ne citerons que deux auteurs, dont les recherches, sur le jeu en ligne, les mondes et l'avatar virtuels, ont du moins l'avantage d'être récentes et d'intéresser directement la nôtre.

4.1 N. Yee (Psychologie Sociale).

*Recherches en ligne, 1999-2002. **Through the Looking Glass*, 1999. (Études antérieures, 1987-1991. / J. Mulcahy, 1997.)

Nicholas Yee est chercheur en Psychologie Sociale au Haverford College en Pennsylvanie (Etats-Unis). Joueur d'*EverQuest* lui-même, il a réalisé plusieurs études en ligne sur le jeu de rôle massivement multi-joueurs (MMORPG) et les jeux vidéo ; toutes sont accessibles en ligne à partir de son site « Terra Incognita » (http://www.nickyee.com/). Nous allons énumérer et résumer brièvement celles qui sont en rapport avec notre travail, puis nous rendrons compte de l'une d'elles de manière plus détaillée.

---

[26] Consultation des catalogues de la Bibliothèque Nationale de France – http://catalogue.bnf.fr ; de la National Library of Medecine – http://www4.ncbi.nlm.nih.gov/PubMed ; du Système Universitaire de Documentation – http://www.sudoc.abes.fr/

Alice in the Matrix – Answering Critiques of Modern Computer Gaming. 2000.[27]

Dans un dossier spécial consacré au Virtuel du site de *Carnet Psy*, S. Missonnier, psychologue clinicien, note : « *A partir d'un échange sur [la] position [d'un enfant] sur [les] jeux [vidéo], le clinicien recueillera des informations capitales sur son interlocuteur. […] Un dialogue sur la fréquence et la durée de cette activité, ses titres de prédilection, ses héros favoris […] permettra d'accéder à la complexité de son fonctionnement cognitif, affectif et fantasmatique* » (S. Missonnier, *Les jeux vidéo en question*).[28] C'est dans ce type d'optique, semble-t-il, que se situe la recherche de N. Yee (2000) *Alice in the Matrix*, puisque son objectif est de rechercher des liens entre la personnalité des joueurs et leur attrait pour certains types de jeux (jeux de rôle et jeux vidéo). Sa question initiale est : Qu'est-ce que les préférences d'une personne en matière de jeu pourraient nous apprendre sur sa personnalité ?[29] N. Yee a isolé six types de jeux particuliers (*First Person Shooter, *Turned-Based Strategy, *jeux d'aventure ou jeux de rôle, *jeux de rôle massivement multi-joueurs, *jeux de logique, *wargames) puis a élaboré un questionnaire en trois parties. La première énumère les six types de jeux ; les participants doivent expliquer ce qui leur plaît et leur déplaît dans chaque type. La seconde partie du questionnaire est une version abrégée de l'échelle des cinq facteurs de personnalité (Big-5) et la dernière partie est le MBTI (Myers-Briggs Type Indicator), échelle de personnalité en quatre facteurs. 380 joueurs ont participé à la recherche. N. Yee a ensuite observé les corrélations entre types de jeux et facteurs de personnalité (exemple : le type First Person Shooter – jeu de tir – est corrélé à l'Extraversion positivement (.21) chez les joueurs qui l'apprécient, et corrélé négativement (-.23) chez les joueurs qui ne l'apprécient pas. Il conclut qu'il n'existe pas de personnalité-type de joueurs, que différents types de jeux attirent des joueurs de personnalités différentes. De plus, attrait pour les jeux et personnalité se modifient avec l'âge.

---

[27] http://www.nickyee.com/appeal/start.html (adresse au 1er mai 2004).

[28] MISSONNIER, S. (non daté). Les jeux vidéo en question. In Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale. Texte en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p1a.htm

[29] *"What could we say about someone's personality if we knew his gaming preferences?"* (http://www.nickyee.com/appeal/basics.html)

The Norrathian Scrolls – Quantitative study of EverQuest Players. 2001.[30]

The Norrathians Scrolls – Parchemins norrathiens – est une recherche consacrée aux joueurs d'*EverQuest*, dont la planète a pour nom Norrath. L'étude, qui se veut exhaustive, a pour but de cerner la population de Norrath et aborde en conséquence un très grand nombre de thèmes : motivation des joueurs, interactions interpersonnelles, dynamiques de groupe, changement de sexe, jeu en couple, différences de comportement dans le jeu en fonction du sexe, de l'âge…, addiction, sociographie (âge, sexe, profession, nombre d'heures de jeu par semaine…), types de personnages préférés… Nous ne décrivons pas cette recherche dans le détail, d'une part parce que plusieurs des points abordés sont sans rapport direct avec notre propre enquête (addiction, comportement dans le jeu…), d'autre part parce que nous avons déjà visité le royaume norrathien et appréhendé sa communauté à travers le compte-rendu de l'étude de J. Thierry (2002) ; cette étude concernait d'ailleurs la communauté française des joueurs d'*EverQuest*, plus susceptible de nous intéresser que la communauté américaine enquêtée par N. Yee[31]. Notons simplement que les *Parchemins norrathiens* ont bénéficié *« d'un protocole rigoureux tant dans le recueil des déclarations que le traitement des données. Cinq mois d'étude, 3200 répondants, QCM ou scénarios, questions de contrôle […], bas de données, etc. Autant de méthodes qui permettent de qualifier les résultats de "statistiquement représentatifs et significatifs" »* (M. Layet, 2001, p. 124).

Facets : 5 Motivation Factors for Why People play MMORPG. Mars 2002.[32]

Comme l'indique l'intitulé de l'étude, N. Yee a ici cherché à savoir ce que les joueurs de MMORPG recherchaient dans ces jeux particuliers. Il a utilisé l'échelle en 30 items des cinq facteurs de personnalité (Big-5), ainsi qu'un questionnaire (questionnement centré sur les motivations des joueurs). Cinq éléments de motivation, liés au type de personnalité des joueurs, ont été observés :

1) Possibilité de rencontres, le côté relationnel (*Relationship*) ; le jeu en ligne est parfois un moyen de rencontrer de nouvelles personnes (nouveaux amis, avec lesquels on parle en ligne de sa vie réelle, et non plus seulement du jeu).

---

[30] http://www.nickyee.com/eqt/home.html

[31] Même si Maxence Layet précise que *« la population européenne des joueurs d'EQ diffère peu de celle d'outre-Atlantique »* (M. Layet, Les carnets de l'aventure, *Casus Belli*, 8, 2001, pp. 124-125).

[32] http://www.nickyee.com/facets/home.html

2) Plaisir de l'immersion dans un monde de fantaisie (*Immersion*) ; il s'agit d'explorer un monde imaginaire, de s'y plonger ; ces joueurs aiment à *faire jouer* leurs personnages, choisissent des personnalités différentes de la leur, prennent part avec plaisir à l'élaboration commune de l'histoire, aux côtés d'autres joueurs.

3) Plaisir de manipuler et de défaire les autres joueurs (*Grief*) ; certains joueurs prennent plaisir à tuer les autres personnages, à les contrarier, à se moquer d'eux ou à les utiliser (escroquerie, mendicité…).

4) La sensation de puissance (*Achievement*) ; le désir de succès, de grandeur, de puissance est la motivation de certains joueurs. Ils cherchent à atteindre les plus hauts niveaux, à gagner de l'expérience, sans participer à l'élaboration de l'histoire.

5) Le plaisir de commander (*Leadership*) ; certains joueurs aiment à prendre des décisions, à donner des ordres, à former des groupes dont ils prennent le commandement.

Codename Blue – An ongoing Study of MMORPG Players. Mars 2002.[33]

Cette enquête se situe dans le prolongement de *The Norrathian Scrolls* (2001). N. Yee élargit sa réflexion à deux autres jeux de rôle en ligne, *Ultima On Line* et *Dark Age of Camelot*, afin d'observer si les conclusions de son étude des joueurs d'*EverQuest* sont généralisables ou non. Il s'agit d'un approfondissement. Par exemple, s'intéressant une nouvelle fois aux motivations des joueurs, N. Yee insert dans son nouveau questionnaire les cinq facteurs de motivation que sa précédente recherche, *Facets*, lui a permis de dégager.

Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Octobre 2002.[34]

Ariadne est une recherche en ligne qui, à partir d'un recueil de données et d'anecdotes de joueurs, vise à démontrer l'existence d'un phénomène d'addiction spécifique aux MMORPG.

---

[33] http://www.nickyee.com/codeblue/home.html

[34] http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html

Befriending ogres and wood-elves – Understanding Relationship Formation in MMORPG. Octobre 2002.[35]

N. Yee montre ici que les MMORPG peuvent être le lieu de rencontres, soit « *platonic* », amicales, soit amoureuses. Un questionnaire a été mis en ligne, à partir duquel ont été effectués des calculs statistiques (graphiques).

Quoique l'étude dont nous allons à présent rendre compte dans le détail soit la plus ancienne, la première réalisée par N. Yee, nous avons choisi de la relater car c'est celle qui nous semble toucher la nôtre de plus près. En effet, elle interroge les interactions entre la personnalité des joueurs et les identités des personnages qu'ils incarnent, c'est-à-dire le lien entre la personne réelle (le joueur) et la personne imaginaire (le personnage).

Through the Looking Glass – An Exploration of the Interplay between Player and Character Selves in Role Playing Games. 1999.[36]

Pourquoi le joueur choisit-il d'incarner tel personnage plutôt que tel autre? Comment façonne-t-il son personnage ? Est-ce que celui-ci lui ressemble (sexe, physique, compétences, goûts, personnalité…) ou bien est-il son opposé ? Que retire le joueur de sa pratique ludique ?... C'est à l'ensemble de ces questions que N. Yee se propose de répondre dans cette recherche.

Il évoque dans son introduction quelques recherches antérieures de ses compatriotes sur le jeu de rôle sur table (nous les citons ici, n'ayant pu parvenir à y accéder directement et ne pouvant par conséquent en faire un compte-rendu plus détaillé).

Études antérieures. 1987-1991.

Les auteurs tentent pour la plupart d'observer la différence entre joueurs et non-joueurs. A. Simo'n (1987) et J. Carroll et al. (1989) utilisent l'échelle de personnalité de Cattell. Ils ne trouvent pas de différence entre les deux populations, à une exception près : les joueurs de jeu de rôle ont un score plus élevé en facteur Q1 que les

---

[35] http://www.nickyee.com/hub/relationships/home.html

[36] http://www.nickyee.com/rpg/ (au 1er mai 2004), puis suivre les liens.

non-joueurs (Q1 = *experimenting* ; *liberal* ; *freethinking*).[37] L'étude de M. De Renard et al. (1990) compare joueurs et non-joueurs en termes *de sentiment d'impuissance, *de mauvaise estime de soi et *d'isolement. Les auteurs ne trouvent aucune différence significative (seul l'intérêt pour le « divertissement populaire » est moindre chez les joueurs).[38] S. Abeyata et al. (1991) comparent le comportement criminel des joueurs à celui des non-joueurs (questionnaire d'auto-évaluation) ; aucune différence n'est observée.[39] N. Yee précise que ces études s'inscrivent dans un contexte de perception négative du jeu de rôle (stigmatisé en particulier par les médias). Il reproche aux auteurs de procéder systématiquement à la comparaison joueurs/non-joueurs. Sa propre recherche s'inscrit dans la continuité de celle de Jennifer Mulcahy (1997) qui, elle, s'intéresse aux différences entre joueurs. J. Mulcahy n'est pas Psychologue (*« artist web and graphic designer »*[40], études d'anthropo-logie) ; nous évoquerons néanmoins sa recherche, parce qu'elle se situe dans une perspective psychologique (étude de la personnalité), et parce qu'en découlent les travaux de N. Yee.

J. Mulcahy. *Role Playing Characters and the Self.* 1997.[41]

J. Mulcahy compare le joueur au personnage qu'il incarne et postule qu'il doit exister une corrélation entre •le sexe des joueurs, •les types de personnalité Introverti/Extraverti et •les caractéristiques du personnage incarné.[42] Son enquête s'est

---

[37]*SIMO'N, A. (1987). Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons and Dragons, *Psychology in the Schools*, October 1987, pp. 329-332.

*CARROLL, J. Et CAROLIN, P. (1989). Relationship between Game Playing and Personality, *Psychological Reports*, June 1989, pp. 705-706.

[38] DE RENARD, L. et MAINK KLINE, L. (1990). Alienation and the Game Dungeons and Dragons, *Psychological Reports*, 66, pp. 1219-1222.

[39] ABEYATA, S. et FOREST, J. (1991). Relationships of Role Playing Games to Self-Reported Criminal Behavior, *Psychological Reports*, 69, pp. 1187-1192.

[40] http://beyond3sigma.loki.ws/know.html (adresse au 1er mai 2004).

[41] J. Mulcahy a effectué sa recherche dans le cadre d'un cours de Psychologie à l'Université de Brandeis. Elle n'a pas été éditée. Elle est disponible en ligne sur son site « Beyond 3 sigma » : http://beyond3sigma.loki.ws/ (adresse au 1er mai 2004).

[42] « *How similar and what similarities there are between a player and the character that he or she chooses to play. The reasons behind choosing such a character as well as comparing within and between the categories of extrovert, introvert, male and female can show us if there seems to be any correlation between extroversion and introversion, gender, and the characteristics of the roles played. What this paper addresses is how the characteristics of a person's real life self compare and contrast to those of a character he or she is likely to choose in a role-playing setting* » (J. Mulcahy, 1997, http://beyond3sigma.loki.ws/).

déroulée en deux temps : *questionnaire de 22 questions (sur le joueur, son personnage…). A partir de ces premières réponses, elle a éliminé un certain nombre de répondants et réparti les autres dans quatre grandes catégories : homme, femme, introverti, extraverti (4 répondants par catégorie). *Par mail, elle a ensuite posé des questions complémentaires. En fonction des réponses, elle a sélectionné pour finir deux répondants par catégorie (soit 8 au total).

Ses conclusions sont les suivantes (nous laissons de côté les observations relatives au sexe des joueurs, cela n'intéressant pas directement notre recherche):

– Les Introvertis : •ils utilisent le jeu comme *« laboratoire sécurisé »* (*« a safe lab »*) pour faire des expériences qu'ils ne feraient pas dans la vraie vie ; le jeu donne accès à des possibles, leur permet de sortir des limites de ce qu'ils sont ; •le personnage est un prolongement de l'individu-joueur, ou en est une version améliorée ; •ces joueurs sont attachés à leurs personnages.

– Les Extravertis : •les personnages qu'ils jouent ont une personnalité différente de ce qu'est la leur dans la vraie vie, jouer un personnage différent est ce qui les motive ; •ils sont moins attachés à leurs personnages.

N. Yee reprend le postulat de départ de J. Mulcahy et reconduit l'étude en l'élargissant : *échantillon plus grand, *prise en compte des autres facteurs de personnalité pouvant jouer un rôle dans le comportement du joueur et dans son choix de personnage.[43]

Méthodologie. Déroulement de la recherche.

1ère phase : « SURVEY » (enquête préliminaire)

Méthode.

– Questionnaire = questions larges pour évaluer globalement ce qui distingue les joueurs les uns des autres. Facteurs interrogés : •raisons de l'attrait pour le jeu, •logique du choix du personnage, •ce qui influence la création du personnage, •lien affectif joueur/personnage, •comparaison joueur/personnage.

---

43 *« Mulcahy's original dichotomy and classification [are] too simplistic »* (N. Yee, 1999, Questionnaire-Discussion, http://www.nickyee.com/rpg/quesdis.html).

– Q.C.M. = 9 questions permettant d'enquêter sur trois des cinq facteurs de personnalité (Big-5) : Extraversion, Agréabilité, Ouverture. 3 questions par facteur. Les questions sont extraites de l'inventaire en ligne de Goldberg [44].

Résultats.

– 100 participants.

– Calcul des trois moyennes (pour chaque facteur), comparées aux moyennes d'un échantillon témoin. → Seule la différence d'Ouverture est significative – joueurs : 12,99 ; non-joueurs : 11, 84.

2de phase : « QUESTIONNAIRE »

Méthode. = Un questionnaire en deux parties :

1) Une série de propositions auxquelles le participant peut répondre de « tout à fait d'accord » à « pas du tout d'accord ». Facteurs inclus (en plus du •sexe, de •l'âge et du •nombre d'années de pratique du RPG) : •le personnage comme reflet du joueur, •le personnage comme Idéal du Moi, •le personnage comme moyen d'apprentissage, •l'attachement (lien affectif) au personnage, •ce qui a influencé la création du personnage, •style de jeu préféré (·le côté interactif, ·le côté profond, sérieux), •commutation de genre, •images de soi, •raisons de l'attrait pour le RPG...

[44] Inventaire en ligne : http://www.psychologynet.org/gold.html (au 1er mai 2004).

2) Les Échelles de personnalité en quatre facteurs de Myers-Briggs (MBTI).[45]

Résultats.

225 participants.

---

[45] L'historique de l'élaboration du MBTI (Myers-Briggs Type Indicator), ainsi que des éléments d'analyse, sont détaillés à l'adresse suivante : http://skepdic.com/myersb.html (au 1er mai 2004), puis suivre le lien (Center for Applications of Psychological Type) → http://www.capt.org/The_MBTI_Instrument/Type_Descriptions.cfm. En revanche, l'échelle elle-même n'est pas accessible en ligne. Nous en donnons donc ici notre propre traduction (résumé) :

Facteur	Propositions mesurant le facteur
Introversion/ Extraversion (I/E)	*1) Être dans un lieu rempli de monde ou animé (galerie marchande, fête) m'épuise.* (Being in a crowded or busy place, like a mall or party, makes me feel drained and tired.) *2) J'ai tendance à rester à l'écart.* (I tend to keep to myself.) *3) Je pense être sociable et ouvert.* (I think of myself as being sociable and outgoing.) *4) En société, je suis habituellement timide et réservé.* (In social situations, I am usually shy and reserved.) 5) Je trouve plus facile de réfléchir à plusieurs plutôt que seul. *I find it easier to think in groups than alone.)*
Concret/Intuitif (Sensing/Intuitive) **(S/N)**	*1) Je préfère penser à ce qui serait possible plutôt qu'à ce qui est.* (I prefer to think of possibilities instead of realities.) *2) J'aime les auteurs au langage figuré et fantaisiste.* (I like authors who use very figurative and fanciful language.) *3) Je suis quelqu'un de très terre-à-terre.* (I am a very down-to-earth person.) *4) Quand j'ai des décisions à prendre, je me fie à mon intuition.* (I trust my intuitions when making decisions.) 5) J'ai du mal à comprendre les idées abstraites et les concepts. *(I have difficulty understanding abstract ideas and concepts.)*
Pensée (réflexion) / Ressenti (émotion) (Thinking/Feeling) **(T/F)**	*1) Les gens devraient accorder plus d'importance à la raison et moins à l'émotionnel.* (People should place more emphasis on reason and less on emotion.) *2) Lorsqu'il y a une décision à prendre, une réflexion harmonieuse vaut mieux qu'une réflexion objective claire.* (In making decisions, seeking harmony is more important than seeking objective clarity.) *3) L'objectivité froide et rationnelle me plaît.* (Cold, rational objectivity appeals to me.) *4) Je suis quelqu'un de tendre.* (I am a soft-hearted person.) 5) Je suis quelqu'un de très romantique. *(I am a very romantic person.)*
Jugement/Perception (Judging/Perceiving) **(J/P)**	1) J'aime planifier, organiser ma vie. *(I like to keep my life organized and planned.)* 2) Je ne suis jamais pris au dépourvu. *(I am always prepared.)* 3) J'attends toujours la dernière minute pour faire les choses. *(I usually leave things till the last minute.)* 4) J'ai une personnalité très spontanée. *(I have a very spontaneous personality.)* 5) Je mets souvent longtemps à me décider. *(It usually takes me a long time to make up my mind.)*

>>> N. Yee a cherché les corrélations entre les propositions relatives au jeu (1) et les réponses au MBTI (2).

– I/E : Il y a plus de sujets du type Extraversion (E). Les sujets du type Introversion (I) répondent « oui » aux propositions du MBTI (2) négativement corrélées aux propositions relatives au jeu (1).

→ Exemples de propositions positivement corrélées : •Mon apparence physique ne me pose aucun problème (.19) •Ce qui me plaît dans le RPG : le côté interactif (.27)

→ Exemples de propositions négativement corrélées : •Beaucoup de gens me comprennent mal, parce que je cache souvent qui je suis vraiment dans la vie de tous les jours (-.35)•Quand j'ai joué un personnage pendant un certain temps, je me mets parfois à penser et à parler comme lui dans la vraie vie (-.24)

– S/N : Il y a plus de sujets du type Intuitif (Intuitive, N). → Exemple : •J'apprends beaucoup sur moi-même en jouant au RPG (.20)

– T/F : Il y a plus de sujets du type Ressenti (émotionnel – Feeling, F). → Exemple : •Je suis très attaché à mes personnages (.23)

– J/P : Il y a plus de sujets du type Perception (Perceiving, P). Les sujets du type Jugement (J) répondent « oui » aux propositions du MBTI (2) négativement corrélées aux propositions relatives au jeu (1).

→ Exemples de propositions positivement corrélées : •Ce qui me plaît dans le RPG : le côté « évasion » (.16)

→ Exemples de propositions négativement corrélées : •Ce qui me plaît dans le RPG : le côté « logistique » (-.17)

>>> Puis, N. Yee, en croisant les données, a fait une description des joueurs de chaque type (8 types : I, E, S, N, T, F, J, P). On ne notera que quelques points pour chaque type :

Joueurs du type I.

– Ils cachent leur personnalité réelle dans la vraie vie mais la révèlent dans le jeu à travers leur personnage.

– Au bout d'un moment, ils commencent à penser et à parler comme leur personnage dans la vraie vie ; ils accèdent donc à leur véritable Moi dans la vraie vie grâce à leur personnage. (On peut faire ici le rapprochement avec la thèse de M. Serdidi (2000, 2001) : le jeu est prétexte à la réassurance. Une telle réassurance est

recherchée chez M. Serdidi, incidente ici.) → Ils jouent des personnages susceptibles de les réassurer : crapules, mages… […]

Joueurs du type E.

– Ils aiment jouer des personnages différents d'eux-mêmes.

– Ce qui leur plaît le plus dans le RPG : la possibilité de rencontrer des gens. […]

Joueurs du type S.

Ils sont réalistes, terre-à-terre, pratiques. Ils ont donc du mal à jouer un personnage différent de ce qu'ils sont réellement et trouvent le RPG fastidieux en raison de son contenu fantastique, loin du réel. → Il y en a très peu dans l'échantillon.

Joueurs du type N.

– Ils aiment faire travailler leur imagination, font preuve d'inventivité, aiment penser dans l'abstrait.

– Ce qui leur plaît dans le RPG : c'est un jeu qui leur offre un grand nombre de possibilités ; ils voient cela comme un défi intellectuel.

–Ils disent que le jeu leur apprend beaucoup sur eux-mêmes, les fait évoluer en tant que personnes (ils comprennent mieux certains problèmes de leur vie réelle et les résolvent). […]

Joueurs du type T.

– Ce sont les joueurs qui maîtrisent le mieux les règles, qui interviennent pour trancher lors des conflits entre joueurs.

– Ils n'ont pas de rapport affectif au jeu. […]

Joueurs du type F.

– Ils aiment à se mettre totalement dans la peau du personnage. Ils sont capables de ressentir eux-mêmes la joie ou la peine ressentie par le personnage.

– Leurs personnages sont souvent des versions idéalisées d'eux-mêmes. Ils y sont très attachés.

– Ils disent que le jeu leur apprend beaucoup sur eux-mêmes.

– Ils expulsent des émotions par le biais du personnage. […]

Joueurs du type J.

– Ils aiment le côté logistique du jeu, le système.

– Ils aiment prendre des décisions, organiser, diriger (*to judge :* arbitrer).

– Ils n'ont pas de rapport affectif au jeu. […]

Joueurs du type P.

– Ils n'aiment pas leur physique et choisissent des personnages de belle apparence. Ils y sont attachés, éprouvent de l'affection pour eux.

– Le RPG leur permet de fuir la réalité palpable.

– Certains expulsent des émotions par le biais du personnage. […]

>>> Enfin, N. Yee a cherché des corrélations entre les propositions relatives au jeu (1) et •l'âge, •le sexe, •le nombre d'années de pratique du RPG. On ne notera que quelques points :

– Age : *les jeunes joueurs ont une préférence pour un type de personnage ; leurs personnages sont proches de ce qu'ils sont réellement ; ils cherchent à fuir la réalité, à s'immerger dans l'imaginaire ; *les joueurs plus âgés n'ont pas de préférence pour un type de personnage ; ils préfèrent jouer des personnages différents de ce qu'ils sont dans le réel ; ils apprécient surtout le côté « bonne ambiance » qui permet de rencontrer des gens. […]

– Sexe : Les filles sont souvent le profil F ; elles sont plus attachées à leurs personnages que les garçons. […]

– Années d'ancienneté dans le RPG : Les joueurs débutants sont plus attachés à leurs personnages que les anciens ; plus les joueurs sont anciens, moins leurs personnages leur ressemblent et plus il est facile de jouer un personnage de sexe opposé. […]

Conclusion.

N. Yee conclue que les préférences de personnages, les raisons de l'attrait pour le jeu… sont bien liées aux sept facteurs envisagés, ces sept facteurs étant eux-mêmes interdépendants.

N. Yee, chercheur en Psychologie Sociale, situe son questionnement à la croisée de la Sociologie (étude des sociétés et des phénomènes de société) et de la Psychologie (étude de la psyché, et donc des individus). Ainsi étudie-t-il toujours la communauté des joueurs (et des phénomènes tels que l'addiction au jeu, la rencontre amoureuse

virtuelle dans le jeu…), mais en se centrant sur le *pourquoi* de leur pratique (pourquoi aimer le jeu de rôle, choisir tel personnage, façonner son personnage et le faire jouer d'une certaine façon…) et par-là même sur leur personnalité. C'est la particularité de cette démarche, cette mise en relation du joueur et du jeu, de la personnalité du joueur et du personnage qu'il incarne, qui a suscité notre intérêt d'apprentie psychologue. N. Yee en vient par exemple à conclure que des individus présentant des traits de personnalité de type « Sensitive » (réalisme, goût du concret) seront rarement enclins à pratiquer le jeu de rôle. Une conclusion qui permettrait de comprendre en partie pourquoi certaines personnes jouent aux RPG et y prennent du plaisir, et pourquoi d'autres (les auteurs, peut-être, des articles critiques stigmatisant le jeu ?) n'y joueront jamais.

Notre travail s'inscrit dans la continuité de celui de N. Yee et s'en distingue tout à la fois. En effet, nous renonçons, comme lui et J. Mulcahy (1997), à la dichotomie joueurs/non-joueurs (étude cas/témoins). Mais nous observons pour notre part les différences entre joueurs de populations différentes (sur table/en ligne, étude comparée). Par ailleurs, nous ne prétendons plus étudier les *communautés* des rôlistes et des joueurs en ligne ; nous souhaitons cibler, au sein de chacune d'elles, quelques individus, et les appréhender dans la spécificité de leur fonctionnement mental et de leur rapport privilégié au jeu. A l'instar de N. Yee, nous avons choisi comme outils d'analyse l'épreuve de personnalité et le questionnaire. Mais ayant la possibilité de voir les joueurs en tête-à-tête, nous n'avons opté ni pour les échelles de mesure, ni pour le Q.C.M. ou questionnaire écrit directif.

4.2 J. Suler (Psychologie Clinique). *The Psychology of Cyberspace.* 1996-2004.

John Suler est Psychologue Clinicien et chercheur au département de Psychologie de l'Université de Rider (Lawrenceville, New Jersey, Etats-Unis). Il a fait des recherches sur l'imagerie mentale et la créativité et a étudié la psychanalyse. Cela l'a conduit plus tard à s'intéresser à Internet, medium dans lequel les images (percepts et associations) ont une place prédominante. Depuis quelques années, il consacre la majorité de ses travaux à ce qu'il a appelé *the psychology of cyberspace* [46], « la psychologie du

[46] *« I'm fascinated by cyberspace on several levels : how individuals and groups behave there (the « psychology of cyberspace » in the broadest sense), psychotherapy and clinical work in cyberspace, and the internet as a new medium for scholarly discourse and communication »* (J. Suler ; adresse au 1er mai 2004 : http://www.rider.edu/~suler/psycyber/suler.html).

cyberespace ». Dans le cadre de cette vaste étude, J. Suler a été amené à travailler sur des thématiques qui intéressent notre réflexion. Il a écrit un livre en ligne – *« an online hypertext book »* –, *The Psychology of Cyberspace* (1996, régulièrement réactualisé), dont on peut consulter indépendamment les différentes parties (titrées).[47] Il s'agit d'un ouvrage théorique.

« Everywhere I go on the internet, I keep running into… ME ! »

L'hypothèse de J. Suler est que le cyberespace serait une prolongation du monde intrapsychique de l'individu, un espace transitionnel, une aire intermédiaire entre soi et l'autre, à la fois partie de soi et partie de l'autre.[48] Ainsi, dans le meilleur des cas, Internet, comme espace psychologique, serait pour l'individu un moyen de se découvrir, de mieux se comprendre. D'autres personnes, au contraire, utiliseraient le medium pour vivre leurs fantasmes et exprimer les frustrations, les peurs et les désirs alimentant ces fantasmes. J. Suler va jusqu'à établir un parallèle entre le monde du rêve nocturne et le monde virtuel d'Internet : aller naviguer dans certains endroits de prédilection équivaudrait à la descente dans le sommeil. Il précise que le cyberespace n'est pas seulement une autoroute de l'information (apport factuel), qu'il peut aussi apporter des éléments substantiels à l'esprit humain. Tout comme le rêve nocturne, le rêve virtuel (*« virtual dreaming »*) serait nécessaire à la croissance personnelle et à la santé mentale. Abordant la thématique des univers virtuels, J. Suler écrit que, comme les rêves, ces moments de vie virtuelle des internautes sont avant tout des expériences visuelles, les images étant le langage de l'Inconscient.

---

[47] SULER, J. (1996-2004), *The Psychology of Cyberspace*, hypertexte – adresse au 1er mai 2004 : http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html. Chapitres consultés (suivre les liens) :
•Le cyberespace comme espace psychologique (*Cyberspace as psychological Space*)
•Le cyberespace comme monde de rêve (*Cyberspace as Dream World*)
•Gestion de l'identité dans le cyberespace (*Identity Management in Cyberspace*) •Personnalités-types dans le cyberespace (*Personality Types in Cyberspace*) •La vie au Palais (*Life at the Palace*).

[48] *« In psychoanalytic terms, computers and cyberspace may become a type of "transitional space" that is an extension of the individual's intrapsychic world. It may be experienced as an intermediate zone between self and other that is part self and part other »* (J. Suler, chapitre *Cyberspace as psychological Space*).

Comme dans le rêve : transcender les limites de l'identité.

J. Suler cite le concept psychanalytique de « processus primaire » et y rattache l'état de conscience du rêveur et du cyberhabitant de monde virtuel[49]. La part de magie, qui consiste à transcender les lois de la physique et les limites du temps, est absente des univers de MMORPG : on ne passe pas d'un lieu à un autre sans se déplacer, comme peuvent le faire les personnages des rêves et les avatars de *Palace*, on ne peut nier le temps. Ce n'est donc pas cette partie de la théorie de J. Suler qui nous intéresse. En revanche, le jeu de rôle en ligne, comme le programme de chat, offre la possibilité de transcender les limites de son identité. Les changements de figure, les passages d'une identité à une autre sont caractéristiques du monde du rêve. Selon J. Suler, le processus psychique aboutissant au choix d'un avatar (image) particulier serait le même que celui qui engendre l'image du rêve.[50] Les personnages (images) d'un rêve se succèdent sans logique apparente. Le chatteur qui choisit son avatar en entrant dans *Palace* subirait une métamorphose du même type, changeant d'identité sans en changer totalement, c'est-à-dire incarnant une autre part de lui-même. Les avatars correspondraient aux archétypes universels issus de l'inconscient collectif et chacun d'eux serait ainsi susceptible de représenter des parts d'identités d'êtres humains. J. Suler note que les chatteurs changent régulièrement d'avatar. Nous l'avons également constaté chez les joueurs de MMORPG, qui ont souvent plusieurs personnages, qu'ils font jouer à tour de rôle. Les différentes composantes de l'identité d'un individu s'expriment ainsi alternativement. Se référant à C. Jung, J. Suler évoque le phénomène du changement de sexe en ligne (choix d'un avatar du sexe opposé) et l'envisage comme une exploration de la part de masculin et de féminin que tout individu à en lui (l'*animus* et l'*anima*). J. Suler va plus loin, en ajoutant que non seulement le sujet incarne des parts de lui-même à travers ses avatars, mais qu'il projette aussi des aspects de *lui-même* sur

[49] Le monde virtuel auquel il fait référence est *Palace* – le Palais. Il ne s'agit pas d'un jeu de rôle. *Palace* est un programme de chat à la fois visuel, auditif et spatial. La différence avec un programme de chat classique (rencontre visuelle textuelle) est que les personnes qui se parlent ont la possibilité de se rencontrer dans le Palais (vaste demeure aux multiples salles) sous la forme d'avatars ; elles s'y déplacent, s'y rencontrent, vivent ensemble. L'avatar permet au chatteur de *prendre corps*. Il ne s'agit donc pas, comme dans le RPG, d'incarner un personnage imaginaire (chevalier, druide…), même si l'avatar choisi peut être de toutes formes. Si la démarche est différente, il faut noter que le procédé technique (matérialisation par l'avatar) est pratiquement le même. *Palace* peut être comparé à *Habitat*, que M. Serdidi (2000) évoque dans son étude, ou aux GMUKs (*Graphical Multi-User Konversations*).

[50] …*« such as symbolization and the condensation of multiple meanings into one picture »* (J. Suler, chapitre *Cyberspace as Dream World*).

les avatars *des autres* individus ; de même que tous les personnages d'un rêve représentent des aspects de l'identité du rêveur. L'individu perçoit les avatars qui entourent le sien non comme les extensions identitaires d'autres chatteurs, mais comme les extensions d'éléments de son identité propre et de personnes importantes de *son* existence propre (présentes dans sa psyché sous forme de représentations).

Nous avons noté dans notre partie descriptive que l'espace virtuel n'était occupé que par les personnages, jamais par les joueurs (nous avons donné l'exemple de Richard Garriott et de son personnage d'*Ultima On Line*, Lord British – cf. Première Partie, 2.4.2.1). Cette affirmation serait donc à nuancer. Pourtant, même si les deux mondes sont liés (voire ne font qu'un), même si joueur et personnage sont liés, il ne nous semble pas nous contredire en répétant que les individus joueurs n'ont que l'*illusion* d'être dans le spectacle. *In-lusio*, entrer dans le jeu, illusion : en s'adonnant à une pratique ludique, le joueur se loge essentiellement dans l'illusion le temps que dure le jeu. En jouant à jouer un rôle (*role playing game*), il s'y logerait deux fois. En effet, l'individu, entrant dans le jeu, y *transportant* sa présence (T. Shulga, 2002), opère un mouvement de déplacement, pénètre *ailleurs* et devient *autre*, devenant peut-être une part de lui-même, mais qui n'est pas son Moi habituel. Cette (inter-) pénétration (on la retrouve jusque dans l'étymologie du mot illusion) de l'individu dans le personnage, du personnage dans l'individu, du cyberespace dans l'espace mental individuel, rend la distance difficile à percevoir et à définir : il y a *confusion*, spatiale et identitaire. Néanmoins, nous pensons que cette distance existe.

Dissociation / principe d'intégration.

J. Suler parle ici de *« personnalité multiple »* et signale un risque : celui de la dissociation. En effet, les individus n'ont pas toujours conscience d'exprimer quelque chose de leur identité (part inconsciente d'eux-mêmes) à travers leur avatar ; de même que le rêveur n'est pas toujours capable d'attribuer une signification à tous les éléments de son rêve, lesquels sont pourtant tous des représentations d'éléments de son identité. Dans un rêve, chaque personnage, chaque objet ininterprétable est un élément dissocié du Moi. De même, l'avatar peut être une part dissociée de l'individu. Dans la vie en général, dans le cyberespace en général, et tout particulièrement dans les univers virtuels (J. Suler cite les jeux de rôle), on change d'identité pour diverses raisons (dans la vie : on n'est pas le même dans le milieu professionnel et dans le milieu familial ; sur Internet : on s'invente une identité, on se cherche soi-même, on concrétise des fantasmes, on PEUT devenir un chevalier médiéval…). J. Suler ne critique pas cela, bien au contraire. Mais il insiste sur l'idée que ces multiples facettes

identitaires doivent au bout du compte constituer un être entier [51] ; il oppose à la dissociation ce qu'il nomme le *« principe d'intégration »* (*« integration principle »*). Le chatteur, et le joueur, doivent intégrer ces facettes (facettes de la vie de tous les jours, facettes identitaires virtuelles), pour être un, non dissociés. On peut ici faire le rapprochement avec la notion de *« réappropriation dans le réel »* explicitée par M. Serdidi (2000-2001). De même, quelques uns des résultats de l'enquête de N. Yee (1999) ne sont pas sans lien avec cette théorie de l'intégration : jouer un certain type de personnage permet aux joueurs du type I (Introverti) d'accéder à leur véritable Moi dans la vraie vie (*« it will feel like they are becoming their real selves »*) ; et les joueurs de type N (Intuitif) disent beaucoup en apprendre sur eux-mêmes, par le biais des multiples personnages qu'ils font évoluer, comprendre certains problèmes de leur vie réelle et ainsi les résoudre (*« through their characters, they are abble to better understand and resolve some of the problems they have in real life »*).[52]

L'internaute, quel qu'il soit (chatteur, joueur de jeu de rôle…), dissocie-t-il, clive-t-il sa vie de sujet dans le quotidien et sa vie d'avatar de l'autre côté du miroir ? Voit-il, ou ne voit-il pas, que ces deux corps, de part et d'autre de l'écran, constituent une personne unique ? A-t-il deux vies distinctes ou bien une seule en deux endroits ? Notre questionnement se situe très précisément dans la continuité de celui de J. Suler. La réponse à ces questions détermine le diagnostic de bonne santé mentale ou de pathologie (personnalité dissociative). Ajoutons qu'il nous semble possible d'élargir la théorie de l'avatar de J. Suler au personnage imaginaire en général. En effet, pourquoi l'absence du support visuel exclurait-elle la possibilité pour le joueur d'incarner une part de lui-même par l'intermédiaire de son personnage ? L'image n'est plus présente sous ses yeux dans le cyberespace (prolongement de son espace mental, intrapsychique), mais dans la partie interne de cet espace mental, à l'instar de l'image du rêve.

---

[51] *« The importance of integrating the assorted components of selfhood should not be ignored. Bringing together the various components of online and offline identity into one balanced, harmonious whole may be the hallmark of mental health »* (J. Suler, chapitre *Identity Management in Cyberspace*, http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html).

[52] YEE, N. (1999), *Through the Looking Glass*, Questionnaire-Discussion (http://www.nickyee.com/rpg/quesdis.html).

Dans cette revue de la littérature, nous avons envisagé les mutations d'un jeu et présenté ses communautés d'adeptes : organisation communautaire, membres constitutifs des communautés (leurs caractéristiques sociographiques, identitaires, psychologiques).

Les deux recherches de L. Trémel (2001) et de J. Thierry (2002) nous ont permis de cerner respectivement la communauté des joueurs de jeu de rôle sur table et celle des joueurs du MMORPG *EverQuest*. La première était la description sociologique d'une microsociété critique. La seconde appréhendait la microsociété norrathienne de l'intérieur.

Les trois interventions des participants au colloque du GET (2002) que nous avons relatées abordaient différents thèmes intéressant de près notre recherche : la coproduction joueurs-programmeurs (D. Desbois et C. Monfort), la notion d'investissement de mondes et de personnages fictifs par le *« transport de la présence »* individuelle ou groupale (T. Shulga), enfin la mise en relation de l'objet jeu et de la personnalité du sujet joueur (B. Seys). Ici, l'approche des chercheurs, quoique toujours sociologique, était déjà légèrement autre : T. Shulga, avant d'évoquer les différences entre joueurs de MMORPG (seuls devant l'écran, puis en groupe dans le jeu) et joueurs sur table (en groupe du début à la fin), envisageait le *comment*, le moyen du passage dans l'imaginaire depuis l'ici et maintenant (technologies molles de conscience – imagination, fantasme éveillé… et technologies dures – RV informatisée), s'interrogeant de la sorte sur un mécanisme *psychologique*. Et B. Seys (psychosociologue), s'intéressant moins à l'objet qu'au sujet particulier l'utilisant, sortait presque tout à fait de la perspective sociologique.

Les recherches de M. Arnaud et M. Serdidi (2000-2001) nous ont conduite à aborder la question de la dissociation réel/imaginaire (par le biais de la réflexion sur la *« réappropriation dans le réel des connaissances acquises dans le virtuel »*) et à envisager l'avatar comme objet transitionnel, entre Soi et non-Soi. Ici aussi, les auteurs s'intéressaient au sujet-joueur.

L'enquête de J. Mulcahy (1997), puis les explorations successives de N. Yee (1999-2002), nous ont permis, de par la perspective d'étude dans laquelle elles s'inscrivaient, de pénétrer encore un peu plus à l'intérieur des communautés de joueurs de MMORPG et de faire, là encore, le lien entre le jeu, les personnages, avatars, que l'on choisit pour entrer dans le jeu, et les individus-joueurs qui choisissent de jouer à ce jeu et d'incarner tel personnage.

Les réflexions de J. Suler (1996-2004), enfin, centrées plus encore sur l'individu, sa psyché, aboutissaient aussi à l'établissement d'un lien, entre le monde du rêve et le monde du jeu, l'espace mental individuel et le cyberespace, les différentes facettes de

la personnalité de l'individu et les différents personnages choisis ; ce lien devant être perçu par le sujet non-dissocié.

On soulignera que toutes ces observations, quel que soit leur abord théorique – sociologique, pédagogique, psychologique –, quelquefois uniquement descriptives et/ou critiques, ont en commun deux grands thèmes : de près ou de loin, d'une manière ou d'une autre, tous les auteurs cités étudient le lien « Réel » – Imaginaire (rencontre de joueurs dans la vraie vie, réappropriation dans le réel, dissociation avatar/sujet…) et le lien individu—jeu de rôle (pourquoi le RPG ? telle personnalité caractéristique est-elle cause de ce choix ?). Ces deux thèmes seront également au centre de notre recherche. Précisons encore que, au fil de cette revue de la littérature, nous avons cherché à entrer de plus en plus dans le groupe, cessant de l'envisager dans sa globalité, focalisant progressivement l'individu-joueur. En effet, notre question de départ est « ces individus, au cas par cas, pourquoi jouent-ils à ce jeu-là ? ». Cette question nous avait amenée à décrire le jeu de rôle, dans une perspective définitionnelle et problématisante. Avant de nous centrer, dans une perspective « clinique » cette fois, sur le sujet pratiquant, nous allons définir le « réel » et l'« imaginaire », le lien qu'ils entretiennent, et examiner le second lien, sujet – jeu de rôle.

TROISIÈME PARTIE :

CONCEPTUALISATIONS.

(Concepts. Problématisation des concepts.)

PRÉAMBULE : Mimicry.[154]

Roger Caillois (1958) propose une classification des jeux en quatre catégories fondamentales, *« selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition [Agôn], du hasard [Alea], du simulacre [Mimicry] ou du vertige [Ilinx] »*[155] (R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958/2003, p. 47). Ainsi que le note justement J. Thierry (2002), le simulacre prédomine dans le jeu de rôle, mais la compétition, le hasard et le vertige y sont aussi présents à des degrés divers. De fait, on observe parfois des rivalités entre joueurs : à celui qui saura façonner le personnage le plus rapide, le plus endurant, le plus adroit, le plus intelligent, qui saura contribuer à l'avancée de l'histoire de la manière la plus efficace. La part de hasard n'est pas non plus exclue du jeu, il s'agit quelquefois de *« gagner […] sur le destin »* (*Ibid.*, p. 56) : jets de dés, hasard de la rencontre en ligne avec un personnage inconnu qui va vous apporter son aide, récolte en peu de temps d'un objet précieux que d'autres joueurs n'obtiendront qu'au bout de plusieurs heures… Une forme de vertige, enfin, accompagne la prise du masque (que le masque soit visible – avatar – ou imaginé, au propre ou au figuré), lorsque le joueur fait courir un grand risque à son personnage, ou encore lorsqu'il est à tel point absorbé par le jeu, passionné, qu'il en oublie le temps et la pièce où il se trouve.

Par le simulacre, *« on s'évade du monde en se faisant autre »* (p. 60) : le sujet devient personnage illusoire et joue à se faire croire et à faire croire aux autres qu'il est autre, s'appliquant à se conduire en conséquence. Le jeu de rôle est essentiellement mimicry. Ce terme a été choisi en référence au mimétisme des insectes (modifications corporelles permettant de se dissimuler dans le paysage ou de se transformer pour effrayer les autres). Ces modifications sont suscitées par une *« impulsion […] fondamentale et élémentaire, quasi organique »* (p. 61). Ce dernier point retient spécialement notre attention. En effet, transposées chez l'homme, et chez l'individu-joueur en particulier, ces modifications spontanées, désirs soudains de devenir autre, suggèrent une activité pulsionnelle intense : le sujet-joueur ne pourrait pas s'empêcher de jouer, l'acte de jouer serait compulsif. La suite du développement de R. Caillois semble aller dans le sens de cette hypothèse : il évoque le mystère

---

[154] Ouvrage de référence : CAILLOIS, R. (1958), *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; 2003, Gallimard (Folio Essais, n° 184).

[155] *Agôn* : athlétisme, compétitions sportives. *Alea* : loteries, pile ou face, pari, roulette. *Mimicry* : imitations enfantines, jeux d'illusion, masques, théâtre, arts du spectacle. *Ilinx* : « tournis » enfantin, attractions foraines, alpinisme, voltige.

ethnographique de l'emploi des masques dans les sociétés primitives, masques qui permettent à ceux qui les mettent de devenir les démons qu'ils redoutent, terrifiant à leur tour. Après avoir fait grandir l'excitation, l'homme masqué entre en convulsions et le vertige se substitue au simulacre, purifiant par essence (dans la culture grecque, on parlerait de catharsis). Au cours de ces fêtes, on dilapide les biens, le dérèglement est de règle et toutes normes sont inversées. Il semble bien que l'on puisse rapprocher cela du chaos pulsionnel ; tout processus secondaire est absent, tout n'est que licence, le but est d'expulser la peur et toute espèce d'énergie jusqu'à épuisement. On relève plusieurs fois les termes, sous la plume de R. Caillois, d'aliénation et de délire, qui suggèrent la folie, et donc le règne des processus primaires. Dans quelle mesure les jeux de rôle, de masque, sont-ils comparables à ces transes purifiantes ? De nos jours, mimicry et ilinx seraient soigneusement disjoints, afin que soit évité ce type de démesure. Néanmoins, même sous le contrôle de la retenue contemporaine, on observe que le masque reste associé à l'instinct. Nous n'en donnerons qu'un exemple : le loup (masque mondain *« au nom de bête ravisseuse et instinctive »* – p. 255), attribut de la fête érotique, figure *« le moyen [...] de passer outre »* (p. 256) dans un monde où les relations sexuelles restent quelque chose de tabou. L'homme semble avoir besoin de recourir de temps à autre au masque et à la possession : ils *« correspondent [...] à des instincts suffisamment menaçants pour qu'il soit nécessaire de leur concéder quelques satisfactions, sans doute limitées et inoffensives, mais [...] entrouvrant au moins la porte aux plaisirs ambigus du mystère et du frisson, de la panique, de la stupeur et de la frénésie »* (p. 253). Le jeu de rôle serait une de ces satisfactions, sans doute limitée et inoffensive, mais ne prenant pas moins ses racines dans la pulsion ; si le loup figure l'instinct sexuel, un personnage de Guerrier féroce, ou d'Elfe Noir mauvais, peut figurer la pulsion de mort, de meurtre. La fuite (*« on s'évade »* – p. 60) du monde connu trouverait son origine dans le besoin de se soulager, d'être purgé.

Le jeu, tel que le définit R. Caillois, est une activité qui doit être : •libre (si on le pratique par obligation, le jeu perd sa nature de divertissement) ; •séparée (c'est-à-dire circonscrite dans des limites d'espace et de temps) ; •incertaine (déroulement indéterminé) ; •improductive ; •fictive (improvisation libre, faire comme si en ayant pleine conscience que la réalité que l'on vit dans le jeu est *« seconde »* ou *« irréelle »* par rapport à la *« vie courante »* – p.43) <u>ou</u> •réglée (la règle crée par elle-même une fiction : en se pliant aux règles d'un jeu, on se sépare de la vie courante ; *« on joue pour de bon aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas comme si »* – p.41). Le jeu de rôle, quoique comportant quelques règles (on l'a bien vu dans la recherche de J. Thierry [2002]), est une activité fictive, qui consiste essentiellement à

simuler, à faire comme si. Qu'il s'agisse du jeu sur table ou du jeu en ligne, le role play est présenté par les joueurs comme essentiel. Nous avons vu dans la recherche de N. Yee, *Facets* (2002), que la motivation de certains joueurs de MMORPG est seulement l'Achievement : gagner des points d'expérience, devenir puissant. Ces joueurs, note J. Thierry (2002), sont fort peu appréciés par les autres. D. Desbois et C. Monfort (2002) citent, dans leur conférence, quelques règles d'*Ultima On Line* : 1)*« Vous devez avoir lu l'histoire […] avant de commencer à jouer, ceci dans le but de respecter le Roleplay du serveur »* ; 2)*« Tout ce que vous avez à dire hors Roleplay s'écrit entre parenthèses. Évitez cependant d'abuser de cette possibilité pour ne pas briser la magie du moment »* ; 3)*« […] Seules les insultes ayant trait au Roleplay sont autorisées… »* (http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesDesbois_Monfort.pdf). Il faut faire comme si. Mais cela uniquement dans le cadre circonscrit du jeu, insiste R. Caillois : *« Lorsque le rideau tombe, les lumières éteintes [ou l'ordinateur], [l'acteur] est rendu au réel. La séparation des deux univers demeure absolue »* (R. Caillois, 1958/2003, p. 105). Si l'acteur *« rendu au réel »* reste autre, aliéné, sa *« personnalité seconde »* revendiquera *« des droits exorbitants à l'égard d'une réalité nécessairement incompatible avec elle »* (*Ibid.*, p. 112). La *« corruption »* de la mimicry est la *« contamination avec la vie courante »* (p. 101).

Ainsi, la lecture de Les jeux et les hommes conduit à s'interroger sur deux points : en premier lieu, l'acte de jouer aux jeux de rôle a-t-il trait à quelque mouvement pulsionnel compulsif ? Deuxièmement, l'évitement de la « contamination » du « réel » garantit-il l'absence de pathologie ? Si, comme l'affirme J. Suler (1996-2004), le personnage est une part de l'identité de l'individu-joueur (part instinctuelle, peut-être), ne doit-il pas y avoir un minimum de contamination afin que soit évitée la dissociation (J. Suler parlerait d'intégration et M. Serdidi (2000-2001) de *« réappropriation dans le réel »*)[156] ? Les résultats de l'enquête de N. Yee, *Through the*

---

[156] Nous n'envisageons pas ici la dissociation selon l'acception de E. Bleuler qui la considérait comme symptôme déterminant le diagnostic de schizophrénie. Nous l'envisageons, non comme signe de psychose, mais comme *« une altération secondaire des fonctions d'intégration de la conscience, de l'identité et du comportement moteur telle qu'elle est décrite dans la classification américaine des troubles mentaux (DSM-IV). La dissociation y correspond essentiellement aux " troubles dissociatifs de la personnalité " (autrefois " personnalités multiples ") et aux " troubles de dépersonnalisation " »* (M. Civin, *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press, 2000. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002. Lexique, pp. 245-248, « Dissociation »).

Lorsque nous parlons de dissociation, nous nous référons à la théorie américaine de J. Suler (1996-2004). Dans les univers imaginaires, et imaginaires virtuels, on change d'identité

Looking Glass (1999), indiquent que certains individus (joueurs de type I, Introverti), qui se mettent à penser et à parler comme leur personnage dans la vraie vie, en tirent un bénéfice réel. Le joueur devrait donc se garder et de confondre, et de dissocier ?

Nous commencerons par définir précisément les différents concepts qu'implique une approche théorique du jeu de rôle. Puis, à partir d'une définition de l'objet (concept psychanalytique), nous en viendrons à formuler des hypothèses, relatives au type de relation entretenue par le sujet avec le jeu de rôle (sur table dans un cas, virtuel dans un autre).

(on s'invente une identité, on se cherche soi-même, on concrétise des fantasmes, on PEUT devenir un chevalier médiéval…). J. Suler insiste sur l'idée que **ces multiples facettes identitaires doivent au bout du compte constituer un être entier ; lorsque l'individu est divisé, J. Suler parle de dissociation**. Le chatteur, et le joueur, doivent intégrer ces facettes identitaires (imaginaires et imaginaires virtuelles), pour être un, non dissociés. **J. Suler oppose à la dissociation ce qu'il nomme le *« principe d'intégration »*** (*« integration principle »*), qui correspond à la notion de ***« réappropriation dans le réel »*** explicitée par M. Serdidi (2000-2001). De même, dans ses analyses de résultats, N. Yee (1999) note que jouer un certain type de personnage permet aux joueurs du type I (Introverti) d'accéder à leur véritable Moi dans la vraie vie : *« It will feel like they are becoming their real selves »*.

*1. IMAGINAIRE**, *CRÉATION, RÉEL** *ET VIRTUEL. RÊVERIE ET FANTASME.*

1.1 L'<u>imaginaire</u>, concept 1 : contenant et contenus. Activité imaginante → <u>création</u>, concept 2.

1.1.1 Définitions : imagination, imaginaire.

L'« imagination », ici [157], désigne *« la capacité de combiner des images en tableaux ou en successions »* (*Dictionnaire de Psychologie*, [1991/1998], article de J.-P. Bronckart, « Imagination »), et au sens précis où nous l'entendons, elle reproduit moins qu'elle ne crée. En effet, *« on distingue […] l'**imagination reproductrice**, qui est la capacité de réorganiser, sous une forme nouvelle, des traces mnésiques relatives à des événements révolus, et l'**imagination créatrice**, qui consiste en une évocation d'événements potentiels, mais qui n'ont jamais été perçus par le sujet. L'activité imaginaire peut rester strictement mentale (rêverie) ou s'incarner en des productions concrètes (inventions, créations intellectuelles ou artistiques) »* (*Ibid.*)[158].

L'« imaginaire » est *« le domaine de l'imagination créatrice qui compose des représentations sensibles différentes des objets réels ou des situations vécues : rêves, mythes, œuvres plastiques. Il a pour limite le délire »* (*Ibid.*, article de E. Jalley et R. Doron, « Imaginaire »). Henri Piéron note : *« Imaginaire, ou domaine imaginaire – Se constitue par création imaginative, comme un monde se substituant ou s'opposant*

---

*Précisons bien que ces termes ne sont pas employés ici selon l'acception lacanienne. Notons que l'article « Imaginaire » du *Vocabulaire de la Psychanalyse* (LAPLANCHE, J. et PONTALIS, J.-B. [1967], *Vocabulaire de la Psychanalyse*, Paris, PUF) ne définit le terme que selon son acception lacanienne.

[157] Dans le cadre circonscrit de notre sujet, nous ne nous intéresserons pas à l'imagination en tant qu' *« aptitude à former et à activer des images mentales en l'absence de tout modèle perçu »* (DORON, R. et PAROT, F. [sous la dir. de] [1991, 2ème éd. mise à jour 1998], *Dictionnaire de Psychologie*, article de J.-P. Bronckart, « Imagination », Paris, PUF).

[158] La définition précise encore : *« Par défaut de contrôle intellectuel ou par dissolution de la conscience, cette activité peut produire chez certains sujets un "monde imaginaire", qui se substitue au monde réel, et qui incarne les éléments constitutifs de leur délire. »* On n'inclut pas cette partie de la définition dans le corps de notre étude, les six sujets participants à la recherche n'étant pas délirants.

au monde de la réalité perceptive sans atteindre un niveau délirant » (H. Piéron, *Vocabulaire de la Psychologie*, 1951/2000)[159].

L'imaginaire serait donc le **contenant** (l'Imaginaire) d'un ensemble de productions (**contenus** imaginaires) résultant de l'**activité imaginante**[160], activité de l'imagination. Du point de vue topique, l'activité imaginante et l'imaginaire (contenant et contenus) se situent d'abord dans l'espace mental. Puis les contenus imaginaires peuvent éventuellement être *extraits* du mental et matérialisés, concrétisés sous forme de productions (intellectuelle, artistique…). On serait ainsi amené à distinguer un imaginaire *interne* et un imaginaire *externe*.

On voit que les définitions distinguent, voire opposent, différents éléments : d'une part l'interne (l'activité imaginante et l'imaginaire se situent dans un espace mental) et l'externe (production concrète, résultat tangible de l'activité imaginante) ; d'autre part l'imaginaire (ensemble de contenus mentaux produits pas l'activité imaginante) et la *« réalité perceptive »* (H. Piéron, 1951/2000), ce qui est *« [perçu] »* (J.-P. Bronckart, 1991/1998), les *« objets réels »* et les *« situations vécues »* (E. Jalley et R. Doron, 1991/1998). Deux éléments interviennent encore : les sens – les contenus de l'imaginaire sont des *« représentations sensibles »* (E. Jalley et R. Doron, 1991/1998) et des *« [combinaisons d'] images »* (J.-P. Bronckart, 1991/1998) – et la notion de *potentiel* : les contenus de l'imaginaires sont des *« événements potentiels »* (J.-P. Bronckart, 1991/1998).

Précisons que certains contenus imaginaires (nous pensons ici aux univers et aux personnages imaginaires des jeux que nous avons présentés en Première Partie) seront tantôt internes, tantôt externes : internes car élaborés en imagination par des créateurs, puis externes car *perçus* en tant que productions concrètes de l'activité imaginante, puis de nouveau internes car introjectés par les joueurs. Nous ferons essentiellement référence à ces contenus précis, lorsque nous parlerons de « mondes imaginaires et imaginaires virtuels » et de « personnages imaginaires et imaginaires virtuels ». Ces mondes et ces personnages sont des productions imaginaires concrètes, externes, susceptibles d'être introjectées.

---

159 PIÉRON, H., *Vocabulaire de la Psychologie*, Paris, PUF, 1951 ; PUF (Quadrige), 3ème éd. 2000.

160 Nous préférons parler d'activité *imaginante* plutôt que d'activité *imaginaire*, afin d'éviter toute équivoque : l'activité n'est pas imaginaire mais bien *réelle*… Le participe présent employé comme adjectif traduit bien, nous semble-t-il, l'activité d'imaginer.

1.1.2 Espace mental, espace externe. Création.

Le jeu de rôle sur table constitue une **activité imaginante créatrice**, qui se situe précisément entre rêverie (**espace mental**, **interne**) et production concrète (**création externe** perceptible). La distinction interne/externe proposée par la définition perd donc ici de sa netteté. De l'activité imaginante (rêverie interne) va résulter l'imaginaire (interne, les contenus imaginaires : le monde, les personnages, leur figure, leur mise, leur philosophie, ce à quoi ils pensent pendant qu'un autre parle…) et la production imaginée (externe, résultat concret de l'activité imaginante). La rêverie semble être par essence initiatrice de la production. *« Pour S. Freud, la rêverie éveillée est un des facteurs de la création littéraire »* (*Dictionnaire de Psychologie*, article de C. Chabert, « Rêverie », 1991/1998), le *rêve diurne*, ou *rêverie*, étant *« un scénario imaginé à l'état de veille »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, article « Rêve diurne », 1967). L'activité de jeu de rôle sur table est une forme de rêverie, qui aboutit, sinon à une création littéraire, du moins à une production créative [161]. Autour de la table, une histoire s'élabore, prend forme, dans et hors de l'espace mental individuel, *« scénario imaginé à l'état de veille »*, interactif. Nous avons observé l'apparition d'un autre type d'espace, *« un **espace mental commun** aux personnes qui sont en train de jouer »* (Entretien, X.). Il s'agit du lieu de la création, du lieu de l'activité imaginante interactive du groupe de joueurs[162]. Le mouvement d'identification joueurs→personnages, qui détermine l'investissement de ce nouvel espace, a été appelé par J.-L. Weissberg (1998, cité par T. Shulga [2002]) *transfert* ou *« transport de la présence personnelle »* ; et l'on peut rapprocher *« l'espace mental commun »* dont

---

[161] Dans le cadre du jeu de rôle sur table, le meneur de jeu qui a rédigé les backgrounds et son scénario aboutit parfois à une création littéraire. Jouer le scénario est une seconde création, non plus précisément littéraire (encore que la création passe par le langage) mais interactive. Rappelons que le jeu de rôle est défini par la ffjdr comme étant un *« conte interactif »* (cf. citation en exergue, Première Partie, 1.2).

[162] On a bien conscience que les joueurs constituent un groupe, jouent en groupe. Néanmoins, nous n'étudierons pas ici la notion de *dynamique de groupe*, ni, plus précisément, la notion introduite par Didier Anzieu d'*imaginaire groupal* (le groupe est : *« 1. […] l'objet de représentations imaginaires (images, fantaisies, fantasmes) ; 2. une mise en commun des images internes, des émotions et des angoisses associées des participants [l'imaginaire groupal est donc une composante de la mentalité de groupe] ; 3. l'accomplissement imaginaire de désirs et de menaces inconscientes ; 4. un objet partiel [bouche, cloaque…] »* – *Dictionnaire de Psychologie*, article de R. Kaës, « Imaginaire groupal », 1991/1998) Ici, notre but est d'étudier les raisons qui poussent des individus à élaborer une histoire (imaginée) ensemble, en interprétant un personnage imaginaire. La dynamique du groupe, et l'imaginaire groupal, proprement dits ne sont donc pas notre sujet d'étude.

parle X. du nouvel espace doublement habité que T. Shulga nomme *« espace combiné de présence »*[163]. De la présence commune, de l'interaction résulte *l'existence* de l'imaginaire [164], la production créative.

En ligne, les joueurs double-pratiquants le précisent[165], l'imagination est moins stimulée. Le joueur voit évoluer sous ses yeux son avatar dans un monde déjà créé ; il semblerait donc qu'il n'ait plus besoin d'imaginer. Si l'avatar n'est pas visible à l'écran, c'est-à-dire si le joueur a choisi de jouer avec une vue à la première personne, on suppose que l'activité imaginante sera plus marquée, puisque le joueur est *à la place* du personnage. Néanmoins, étant face à son écran, dans un autre lieu que son personnage, il ne l'interprète pas, n'est pas *dans sa peau* comme peut l'être un joueur sur table, il se borne à le faire agir (aller à droite, à gauche, prendre une arme pour tuer un monstre…). Et le monde, lui, est toujours visible (on parle de *vue* à la première personne), le joueur n'aura jamais besoin de l'imaginer, comme c'était le cas dans les MUDs. Dans le jeu sur table, on distingue un *« espace mental commun »* et un espace mental individuel ; dans celui-ci s'inscrivent l'activité imaginante et l'imaginaire du jeu (imaginaire interne : le monde, le personnage, ce qu'il pense…). Dans le jeu de rôle en ligne, peut-on encore parler d'espace mental ? Marc Wetzel, philosophe, qui distingue programmeurs et utilisateurs et critique le virtuel du point de vue de l'utilisateur, reproche au virtuel de faire perdre à l'imagination *« sa force symbolique »* et d'être immédiatement réel *« sans avoir eu à* se rendre *tel »* (M. Wetzel, *Petit Vocabulaire de l'Imaginaire*, article « Le Virtuel », 2000, p. 124)[166]. Il compare *« l'effarant "réel à volonté" de l'aliénation mentale […] [à] l' "imaginaire à volonté" du virtuel »* et conclue que *« l'imaginaire a tout à perdre dans ce marketing mondial du prêt-à-rêver, puisque* l'écran, pont *peut-être pour qui l'anime, est sûrement et seulement* mur *pour qui le regarde »* (*Ibid.*, p. 124-125). Sans souscrire à ce point de vue catégorique, on reconnaît néanmoins que l'activité imaginante du joueur en ligne est moindre – il n'agence pas les images mentalement mais à l'écran ; la rêverie est ici bien moins active, presque passive. Il faut préciser que cela n'empêche nullement le joueur d'être totalement absorbé par le jeu, par le monde imaginaire, bien au contraire. En tant que les mots font surgir des images par le biais de l'imagination, on pourrait comparer le jeu sur table au livre ; et en tant que le jeu virtuel est constitué d'un

---

[163] SHULGA, T. (2002), intervention au colloque du GET. Texte de la conférence en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesShulga.pdf ; cf. Deuxième Partie, 2.3.2.

[164] *« Visualiser la même histoire au même moment, ça fait exister la vie imaginaire »* (Entretien, X.). Cf. Première Partie, 1.2.2.2.

[165] Cf. Première Partie, 2.4.2.2.

[166] WETZEL, M. (2000), *Petit Vocabulaire de l'Imaginaire*, Paris, Quintette.

support visuel et auditif et qu'il implique une activité imaginante moindre, on pourrait le rapprocher du cinéma.

Du fait de cette « passivité », on ne distingue pas, en ligne, de création, de production concrète. Le joueur ne crée rien ; il utilise l'espace créé du jeu pour faire évoluer son personnage, le faire agir. Quand, dans le jeu sur table, l'imaginaire (l'histoire, les contenus imaginaires) est créé par le scénariste (MJ ou auteur extérieur au groupe de jeu) et les joueurs, seuls semblent rêveurs diurnes, dans le jeu en ligne, les concepteurs du jeu. La création se situe en amont, de l'autre côté de l'écran. Entretien, Question n° 55, ***Toi quand tu joues en ligne, tu as cette impression de créer quelque chose ?*** **Z. :** *« Non, pas du tout […] Parce que le monde est déjà établi, les monstres sont déjà là et on peut pas rajouter, créer des éléments. C'est à ce niveau-là que le jeu en lui-même ne crée rien ; sauf des contacts, des dialogues avec d'autres personnes […] on crée pas d'histoire, on crée pas d'aventure […] on crée des moments, à travers une structure qui est déjà établie. Nous on crée pas grand chose »*. Si les joueurs en ligne *n'imaginent pas*, ou peu, c'est parce qu'ils ont sous les yeux le résultat, production concrète, de l'activité imaginante créatrice des concepteurs de jeu. Dès lors, ils sont *utilisants* et non *imaginants*. Un processus est inversé : dans le jeu sur table, l'imaginaire, d'abord interne, s'extériorise, peu à peu, au fil de la création, devient externe. Dans le jeu en ligne, les joueurs utilisent un imaginaire externe créé par des concepteurs et se l'approprient ; il s'intériorise peu à peu, sous forme de représentations mentales[167], devient interne.

Notons que les théoriciens du jeu de rôle en ligne se contredisent parfois en ce qui concerne cette activité de création. T. Shulga (2002) distingue les joueurs sur table, qui doivent s'unir pour actualiser en permanence le contexte imaginaire, des joueurs en ligne, auxquels *« le monde virtuel est donné d'emblée »* et est *« maintenu constamment par le logiciel de jeu »*. Régis Jaulin et Frédéric Weil (2002), programmeurs, *« ingénieurs de mondes »* massivement multi-joueurs, disent *« ne [modeler] qu'une matière première réactive aux choix des interacteurs, pour produire une zone autonome d'imagination et de création partagées »*[168]. Nous considérons pour notre part que

---

[167] *« Représentation intériorisée et structurée d'un objet ou d'un événement, antérieurement perçu ou construit par le sujet. De son interaction avec le milieu, le sujet conserve des traces internes, éphémères ou permanentes »* (*Dictionnaire de Psychologie*, article de J.-P. Bronckart, « Image mentale », 1991/1998).

[168] JAULIN, R. et WEIL, F. Intervention au colloque du GET, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Évolution des jeux et des joueurs, panorama d'une pratique*. Texte disponible en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesJaulin_Weil.pdf (adresse au 1er mai 2004). R. Jaulin et F. Weil sont scénaristes, programmeurs de MMORPG chez Multisim.

l'activité de création est nécessairement moins intense dans le jeu de rôle en ligne, où un support visuel de base est fourni par le programme. Si les mondes imaginaires virtuels sont des *« espaces mentaux partagés »*, nous estimons qu'ils sont à distinguer de l'*« espace mental commun »* dans lequel s'inscrit l'activité créatrice du jeu de rôle sur table : ce sont des lieux de coopération et de collaboration entre joueurs, le RPG massivement multi-joueurs étant *« basé sur le réseau et le partage »* (R. Jaulin et F. Weil, 2002, http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesJaulin_Weil.pdf), mais non des lieux de création à part entière. D. Desbois et C. Monfort (2002) évoquent la *« coordination »* joueurs-programmeurs : *« Le jeu fonctionne selon un mode d'organisation collectif où s'entremêlent les intérêts des joueurs avec ceux des responsables du serveur »*(http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesDesbois_Monfort.pdf, colloque du GET). Il s'agit précisément d'*intérêts* : joueurs et programmeurs coopèrent en cela qu'ils gèrent ensemble le serveur, pour que tout dans le jeu se passe bien (J. Thierry (2002) explique que les joueurs et la Société de jeu font respecter ensemble les règles), pour que les clients ne soient pas effrayés par d'éventuels perturbateurs ; la recherche d'une gestion pacifiée du serveur est largement motivée par des intérêts commerciaux. Ils concluent : *« Les jeux de rôle en ligne ressortent d'une logique […] de coproduction des services proposés (plus que d'une coproduction du récit, dans le cas des jeux de rôle papier où la dimension servicielle est absente) pour aboutir à la construction d'un espace de sociabilité »* (*Ibid.*). On voit bien qu'eux aussi distinguent l'espace de coproduction des jeux en ligne et l'espace de coproduction des jeux sur table. S'il crée peu, nous posons en revanche l'hypothèse que le joueur connecté *actualise* le programme virtuel ; de ce point de vue, il est actif. Nous y reviendrons dans notre paragraphe consacré au Virtuel (1.3).

Ainsi, dans le jeu en ligne, l'activité imaginante est moindre mais l'imaginaire des joueurs est nourri. L'activité, la rêverie n'est pas la même : le joueur sur table aime à façonner ses propres images en imagination (rêverie active) et le joueur en ligne se nourrit d'images façonnées (rêverie passive ; il se les approprie activement mais est passif au sens où il ne les crée pas). Le premier traduit en images le discours du maître du jeu et le second préfère avoir immédiatement recours à des images visuelles. Il semble que l'on entre ici dans le domaine des affinités esthétiques : *« Liées à l'expérience du sentir d'un sujet, [elles] le portent de manière prévalente vers l'un ou l'autre des deux modes d'expérience »* (J.-J. Wunenburger, *Philosophie des images*, 1997, p. 19)[169]. *« L'image linguistique […] met en présence d'un signe, qui se tient à distance de l'apparition sensible »* (*Ibid.*). A partir de ce signe s'élabore le façonnement

---

169 WUNENBURGER, J.-J. (1997), *Philosophie des images*, Paris, PUF.

de l'image en imagination. *« L'expérience visuelle […] met […] en présence de la chose même, antérieure à toute identification d'un signe représentatif […] La vision est un mode premier et propre de l'intuition, qui nous fait assister au surgissement de quelque chose dans l'espace*, partes extra partes, *à la manifestation originaire de l'être au monde […] L'extase perceptive […] place le sujet dans une position de vision panoramique […] où tout se donne […] instantanément […] De cette situation découle […] la richesse sensorielle et émotionnelle du vu, qui vient de la représentation, sans traduction abstraite […], de l'être même du monde (formes, couleurs, rythmes). La vision globale affecte ainsi plus intensément le sujet que la verbalisation »* (*Ibid.*). On conclura que le joueur en ligne se nourrit seulement de l'imaginaire des créateurs. Il en *aime* le contenu et le support. S'il souhaite à son tour créer l'imaginaire, à l'instar des joueurs sur table, il devra changer d'activité et devenir programmeur, actif et non plus passif.

Synthèse 1.1.

On a défini l'*espace mental* comme lieu de l'*activité imaginante* et de l'*imaginaire* (*interne*, contenant et ensemble de contenus imaginaires sous forme de représentations mentales au sein de l'espace mental), et la *création* comme résultat concret (externe, sorti de l'espace mental) de l'activité imaginante. On appelle donc *imaginaire externe* le contenant et ensemble des contenus imaginaires créés, résultats concrets, fruits de la rêverie d'un créateur. Au contraire, l'*imaginaire interne* se situe dans l'espace mental, il ne s'est pas *« [incarné dans une production concrète] »* (J.-P. Bronckart, 1991/1998). Lorsque l'on parle de l'imaginaire de Tolkien, du **monde imaginaire** d'*EverQuest*, des **personnages imaginaires** d'un jeu, d'un roman… cet imaginaire, substantif ou adjectif, est externe. Lorsque l'on parle de représentation mentale (repenser à son personnage qui vient de prendre d'assaut un château-fort avec sa guilde), de rêverie (rêverie flottante : imaginer le moment où le personnage parviendra à tuer le monstre le plus puissant du jeu…), de théâtre privé, de vie imaginaire riche (individu rêveur – la rêverie pouvant être construite, élaborée, et non nécessairement flottante)… celui-là est interne. La rêverie, l'activité imaginante n'est pas nécessairement créatrice. Quand elle l'est, quand elle *« s' [incarne] »*, l'imaginaire interne devient externe.

1.2 Imaginaire / Réel, concept 3. Existe-t-il une frontière ?

1.2.1 Réel et « imaginaire réel ».

Qu'en est-il de l'opposition imaginaire/objet réel, percept, situations vécues ? – Car il s'agit bien, au regard des auteurs, d'une véritable opposition, le *« monde [imaginaire] se substituant ou s'opposant au monde de la réalité perceptive »* (H. Piéron, 1951/2000).

On a conclu d'une première réflexion sur les jeux de rôle sur table que l'imaginaire, à présent défini, du jeu était **réel et actuel**, l'histoire se déroulant au présent et dans le présent[170], naissant de l'interaction de personnes présentes (Première Partie, 1.2.2.2). Par ailleurs, on est parvenu à la conclusion que l'imaginaire du jeu en ligne était **réel mais virtuel**, car *« hors-là »* (Michel Serres, cité par P. Lévy in *Qu'est-ce que le virtuel ?* 1998, p. 17). Ainsi, que **l'imaginaire du jeu** (les mondes, les personnages, leurs actions, l'histoire…) soit actuel ou virtualisé [171], il **existe**. Parce qu'il a une existence, on dira qu'il est *réel* (le monde de *space opera* de *Star Wars* [172] existe). Il est une réalité en soi, et il constitue une part réelle de la personne parce qu'il lui appartient, occupant son espace mental.

Il faut distinguer cet « imaginaire réel » de ce que l'on nomme *le* Réel, *la* Réalité. La Réalité est ce qui est *non*-imaginé, ce qui nous entoure, ce que l'on *perçoit* par les sens[173]. Produit de l'activité imaginante, l'imaginaire, s'il est réel en soi, serait irréel par rapport au Réel ; les mondes de Norrath, d'Althéa, de Camelot seraient irréels ; en jouant un personnage, irréel, le joueur, personne, se *déréaliserait*, se couperait du réel. Se situant par rapport à l'objet Réel, percept, tous les auteurs s'accordent implicitement à dire qu'*imaginaire* est synonyme d'*irréel* : l'imaginaire se substitue ou s'oppose (H. Piéron, 1951/2000) au Réel, ou du moins est différent des objets réels et des situations vécues (E. Jalley et R. Doron, 1991/1998). Les auteurs ne contestent pas la réalité de l'imaginaire (ils n'en font seulement pas état) mais l'opposent au Réel en tant qu'il est irréel. Ils font la différence entre l'objet Réel qui existe et l'objet réel

---

[170] Rappelons que le terme a*ctuel* est ici employé comme synonyme de *présent*, le jeu s'inscrivant dans le présent, et non au sens bien spécifique où l'emploie P. Lévy, comme antonyme de *virtuel*.

[171] *« La virtualisation n'est pas une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité ; elle est un "exode", un "sortir de là", une "[déterritorialisation]". « Mais […] n'être d'aucun "là" […], cela n'empêche pas d'exister »* (P. Lévy, 1998, p. 16, 17, 18).

[172] *Star* Wars (1977), *La Guerre des* Étoiles, film de George Lucas. Monde de *space opera*, cf. Première Partie, 1.2.2.1.

[173] *« Perception : Fonction de prise d'information des événements du milieu extérieur […] par la voie des mécanismes sensoriels […] »* (*Dictionnaire de Psychologie*, article de M. Richelle, « Perception », 1991/1998).

Imaginaire *qui n'existe pas*, invention, *« mirage »* [174] : de fait, non, on ne peut pas aller sur Leuclin, à Camelot, dans la Cave à Araignées de Stoneheim, physiquement ; pas plus qu'à *« Byzance [en] 1453 »* (Entretien, X.). Il y a donc ici un paradoxe : le monde de *Star Wars* est réel mais est irréel ; notre monde terrestre est réel mais le monde de Norrath est irréel, même s'il existe, puisque des milliers de joueurs l'habitent. Il s'agit de créer une réalité de toutes pièces, mais qui ne sera qu'une ***illusion*** *de réalité* : le but des créateurs de la Matrice[175] est de faire croire qu'elle est réelle, absolument. Or elle est réelle, de fait, parce que créée, elle existe ; mais elle est irréelle parce qu'elle n'est qu'un programme. Dans *Matrix*, le *véritable* monde est le monde des machines.

La question de la frontière, de la rupture entre Réel et « imaginaire réel » (Elfes, Trolls, univers de *Star Wars…*), reste ouverte ; par la suite, l'un des objectifs de notre recherche sera d'y répondre, par le biais de l'analyse des observations cliniques. Notons simplement, précisant encore la définition de l'imaginaire, qu'il prend sa source dans le Réel. Byzance en 1453, que l'on ne peut aujourd'hui recréer, différente, qu'en imagination, a un jour été la Réalité. Le jeu de rôle historique est un cas particulier, puisque, précisément, son cadre est historique et non purement imaginaire. Mais tout imaginaire, nous semble-t-il, part, vient du Réel, qu'il s'agisse de lieux ou de personnages. D'après J. Suler (1996-2004), les personnages imaginaires incarnés par les joueurs constituent des parts de leur identité, de leur Moi, dont ils ont plus ou moins conscience.

1.2.2 *« Le trajet continu du réel à l'imaginaire. »* [176]

---

[174] *« Nous aurions pu intituler ce livre "L'art du mirage" car un système de Réalité Virtuelle a des traits communs tant avec le phénomène physique du mirage qu'avec la connotation subjective qu'il imprime […] La réalité virtuelle permet la création de mirages à volonté […] Cependant, un petit dysfonctionnement informatique et tout disparaît… Il s'agissait donc bien d'un mirage »* (P. Coiffet, *Mondes imaginaires*, Paris, Hermès, 1995, p. 124). Nous élargissons ici la métaphore du mirage à la réalité imaginaire : à la fin de la partie, monde et personnage disparaissent.

[175] *The Matrix* (1998), film de Larry Wachowski ; sortie nationale le 23 juin 1999. Résumé : *« Programmeur anonyme dans un service administratif le jour, Thomas Anderson devient Neo la nuit venue. Sous ce pseudonyme, il est l'un des pirates les plus recherchés du cyber-espace. A cheval entre deux mondes, Neo est assailli par d'étranges songes et des messages cryptés provenant d'un certain Morpheus. Celui-ci l'exhorte à aller au-delà des apparences et à trouver la réponse à la question qui hante constamment ses pensées : qu'est-ce que la Matrice ? Nul ne le sait, et aucun homme n'est encore parvenu à en percer les défenses. Mais Morpheus est persuadé que Neo est l'Elu, le libérateur mythique de l'humanité annoncé selon la prophétie. Ensemble, ils se lancent dans une lutte sans retour contre la Matrice et ses terribles agents... »* (http://www.allocine.fr/).

[176] BACHELARD, G. (1943), *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, José Corti, p. 11.

Dans la perspective de Gaston Bachelard, l'imaginaire se distingue du réel en cela qu'il le prolonge, au-delà. *« Percevoir et imaginer sont aussi antithétiques que présence et absence. Imaginer, c'est s'absenter, c'est s'élancer vers une vie nouvelle »* (G. Bachelard, *L'Air et les Songes*, 1943, p. 10). La perception est ici le connu, l'établi, et Bachelard envisage l'imagination non comme *« faculté de* former *des images »*, mais *« plutôt [comme] faculté de* déformer *les images fournies par la perception […], faculté de nous libérer des images premières, de* changer *les images. S'il n'y a pas changement d'images, union inattendue des images, il n'y a pas d'*action imaginante *»* (*Ibid.*, p. 7).

Précisons que les images dont parle G. Bachelard sont les images littéraires (métaphores, doubles sens…). Et l'imagination est *« l'imagination littéraire, l'imagination parlée, celle qui, tenant au langage, forme le tissu temporel de la spiritualité, et qui par conséquent se dégage de la réalité »* (*Ibid.*, p. 8). C'est nous qui nous permettons d'élargir son propos, d'une part à l'ensemble des images (images *« [combinées] en tableaux ou en successions »* par l'imagination [J.-P. Bronckart, 1991/1998], images mentales…) ; d'autre part à l'imagination en général en tant qu'activité imaginante déformant les images connues (les perceptions selon Bachelard, et les perceptions au sens cognitiviste, produits de l'activité perceptive), *« ouverture »*, *« [évasion] »* vers la *« nouveauté »* (G. Bachelard, 1943, p. 7).

L'imagination doit désancrer : toute image doit être *« [désancrée] […] du fond trop stable de nos souvenirs familiers »* (*Ibid.*, p. 9-10). Cette action de désancrer, appareillage, mouvement, est *« le trajet* continu *du réel à l'imaginaire »* : l'imagination imprime aux perceptions *« [une] lente déformation imaginaire »* (p.11). Ainsi, à la table ou à l'écran, un homme, normal, commun, se transforme-t-il en héros, en Semi-Animal ou Semi-Homme, en Ogre, en Fée, et le monde connu en monde merveilleux – Dune, planète de l'Épice[177], monde de *Star Wars*. G. Bachelard parle de *« l'immanence de l'imaginaire au réel »* (p. 11).

Dans *L'Air et les Songes* (1943), l'imaginaire est défini comme prolongement du réel et il n'est pas question de frontière, d'opposition entre les deux, de dissociation entre deux mondes. Mais G. Bachelard emploie les verbes *emprisonner*, *désancrer*, *libérer*, *déformer*, qui traduisent une nécessité de s'extraire du réel, de le fuir et de le modifier par l'imagination. Il sera explicite dans *La Poétique de la Rêverie*[178] : *« La rêverie poétique […] est une ouverture à un monde beau, à des mondes beaux. Elle donne au moi un non-moi qui est le bien du moi ; le non-moi mien. C'est ce non-moi*

---

[177] Monde des romans de F. Herbert : *Dune*, 1965 ; *Le Messie de Dune*, 1969…

[178] BACHELARD, G. (1960), *La Poétique de la Rêverie*, Paris, PUF ; PUF (Quadrige), 9ème édition, 1986.

mien qui enchante le moi du rêveur […] Pour mon moi rêveur, c'est ce non-moi mien *qui me permet de vivre ma confiance d'être au monde. En face d'un monde réel, on peut découvrir en soi-même l'être du souci. Alors on est jeté dans le monde, livré à l'inhumanité du monde, à la négativité du monde, le monde est alors le néant de l'humain. Les exigences de notre* fonction du réel *nous obligent à nous adapter à la réalité, à nous constituer comme une réalité, à fabriquer des œuvres qui sont des réalités. Mais la rêverie, dans son essence même, ne nous libère-t-elle pas de la fonction du réel ? Dès qu'on la considère en sa simplicité, on voit bien qu'elle est le témoignage d'une* fonction de l'irréel, *fonction normale, fonction utile, qui garde le psychisme humain, en marge de toutes les brutalités d'un non-moi hostile, d'un non-moi étranger »* (G. Bachelard, 1960/1986, p. 12). Ici le monde réel, source de souci, voire *« néant de l'humain »*, est clairement évoqué, et la rêverie pallie les contraintes imposées par la *« fonction du réel »*, *« fonction de l'irréel »* libératrice. On est bien là dans l'opposition et il y aurait donc bien fuite, sinon substitution.

« Par l'imagination nous abandonnons le cours ordinaire des choses » (G. Bachelard, 1943, p. 10). Le Réel est le *« cours ordinaire des choses »*, la somme des perceptions. L'imagination est le mouvement vers autre chose et l'imaginaire est cet autre chose, la *« vie nouvelle »*, la nouvelle présence.

1.3 Le virtuel, concept 4.

« Virtuel » n'est pas plus antonyme de « réel » que synonyme d'« imaginaire ». Ce sont les conclusions auxquelles nous sommes parvenus au terme de nos premières réflexions. Nous avons défini le virtuel – précisément en l'occurrence les *univers et personnages virtuels* des MMORPG – comme **réel** (la virtualisation n'étant pas une déréalisation – P. Lévy, 1998, p. 16), **visuel** (à l'écran)[179] et ***« hors-là »*** (à l'écran, c'est-à-dire dans le programme, ailleurs, non dans la pièce)[180]. Nous avons souhaité revenir sur ce dernier point et définir davantage la notion de *virtuel*, en l'articulant avec celle d'*imaginaire*.

1.3.1 Du virtuel à l'actuel, de l'actuel au virtuel.

*« **Virtuel** : adj. et nom masculin ; emprunt (1480) au latin scholastique* virtualis, *"qui n'est qu'en puissance". L'adjectif conserve en philosophie, puis dans l'usage général, le*

[179] Cf. Première Partie, 2.4.2.2 et Troisième Partie, 1.1.

[180] Cf. Première Partie, 2.4.2.1. *« Hors-là »* : Michel Serres, cité in LEVY, P. (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?* chapitre 1 *« Qu'est-ce que la virtualisation ? »*, p. 17.

sens de l'étymon ; il s'oppose à actuel *[…] »* (A. Rey, *Dictionnaire historique de la Langue française*, article « Virtuel », 1993/ 2000)[181].

Le **possible** est le **réel** non encore doté d'existence. *« Réel fantomatique, latent […], [il] se [réalise] sans que rien ne change dans sa détermination ni dans sa nature »* (P. Lévy, 1998, p. 14). Le virtuel, en revanche, n'est pas déjà constitué ni statique. *« Configuration dynamique de forces et de finalités »*, il se modifie en s'actualisant, l'**actualisation**, à la différence de la **réalisation**, étant *« création, invention d'une forme »* (*Ibid.*, p. 15). Le virtuel ne devient virtuel et n'est susceptible de s'actualiser *« qu'avec l'entrée de la subjectivité humaine dans la boucle »* (p. 38). En effet, *« la mise en mémoire numérique est une potentialisation, l'affichage [à l'écran] est une réalisation »* ; *« en suivant strictement le vocabulaire philosophique, on ne devrait pas parler d'images virtuelles pour qualifier les images numériques, mais d'images possibles affichées »* (p. 38). Elles deviennent virtuelles lors de l'interaction humain-images car elles vont alors s'actualiser, et par-là même se modifier puisque l'être humain les interprète, en use et les perçoit d'un point de vue subjectif. *« En amont »* (p. 15) a lieu la création d'un logiciel – par exemple de jeu de rôle. Lors de la mise en interaction des joueurs connectés et du programme, celui-ci se virtualise ; il *« porte [alors] en lui une virtualité de changement »*, que chaque joueur, *« en aval »* (p. 15), va actualiser subjectivement en jouant. R. Jaulin et F. Weil (2002), programmeurs, soulignent cette part d'intervention active des joueurs : *« Ils vont s'emparer de l'architecture d'une ville, du "design" d'un objet, ou du comportement d'un monstre pour les interpréter et en révéler la cohérence ou le mystère »* ; en cela, les joueurs sont *« co-créateurs du monde »* (http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesJaulin_Weil.pdf). Le logiciel s'actualise donc en situation d'utilisation, l'actuel *« [répondant] »* au virtuel.

Des programmeurs aux utilisateurs, nous avons envisagé l'actualisation du logiciel de jeu. Il s'est produit auparavant un mouvement inverse, un passage, dynamique, de l'actuel au virtuel, nommé **virtualisation**. Le jeu de rôle, entité, à l'origine jeu de société localisé autour d'une table, a été *« élevé à la puissance »* (p. 15). On a vu (Troisième Partie, 1.2.1) que ce passage n'était pas *« une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité »* (P. Lévy, 1998, p. 16). Cela aboutit de fait à la création d'un jeu autre. L'organisation classique du jeu[182] réunit les joueurs dans une même pièce, un jour ou un soir donné, et chacun joue un rôle pendant un certain nombre d'heures. Le jeu

---

[181] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, Tome 2/2, article « Virtuel », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème édition 2000.

[182] P. Lévy donne l'exemple de la virtualisation d'une entreprise (p. 16). Le schéma de mutation du jeu de rôle sur table au jeu de rôle en ligne semble comparable à celui de l'entreprise.

virtuel « *tend à remplacer la présence physique* » des ses joueurs « *par la participation à un réseau de communication électronique* » (*Ibid.*). Ici, « *la virtualisation […] consiste donc notamment à faire des coordonnées spatio-temporelles […] un problème toujours posé plutôt qu'une situation stable. Le centre de gravité de l'organisation* » n'est plus alors le lieu ni le moment du jeu « *mais un processus de* coordination *qui redistribue toujours différemment les* coordonnées *spatio-temporelles* » (*Ibid.*) de chacun des joueurs. On citera le propos même des joueurs en ligne, qui illustre clairement l'intérêt de la virtualisation. **Z. :** « *Je joue plus sur table, j'ai arrêté […] C'est la non-proximité, parce que Mathieu est parti à Clermont-Ferrand, moi je suis venu sur Brest […] on n'a pas pu trop se revoir, donc on n'a pas pu continuer* ». **Z. :** *De la... 3ème jusqu'en fac […] on faisait des jeux de rôle tous les week-ends, tous les week-ends, voire deux fois par semaine, le mercredi, le jeudi, quand on pouvait […] L'année du Bac, c'était vraiment quand on sortait […] du lycée le vendredi soir, et on finissait la partie le lundi matin pour retourner en cours ; donc on dormait pas du tout le week-end et c'était comme ça pendant cinq ans […] Dans l'Internet, y a le côté disponible, la disponibilité. C'est vrai que quand on était étudiant c'était vachement plus simple, on avait nos horaires, un coup de fil, on disait "bon, ben tu fais quoi ce week-end ?", et hop une partie de jeu de rôle, la logistique est relativement simple, on est toujours là, on est toujours disponible. Et quand on commence à travailler, quand on commence à avoir des vies avec des choses qui diffèrent, tous se réunir autour d'une table ça devient de plus en plus dur* ».

Loin d'être déréalisante, la virtualisation « *implique autant […] d'invention dans son effort que l'actualisation* » ; elle est « *un des principaux vecteurs de la création de réalité* » (P. Lévy, 1998, p. 16-17).

1.3.2 Nouvelle(s) réalité(s). Communautés. Où ?

A la suite de Philippe Quéau (1986 ; 1993)[183], Georges Pragier et Sylvie Faure-Pragier (1995) parlent de *mondes virtuels* plutôt que de *réalité virtuelle* : *« Parler de* réalité virtuelle *est […] une impropriété : l'image de synthèse est tout à fait réelle, mais l'objet est virtuel. Cette image réelle est une image numérique […] Loin de représenter le réel, [les images de synthèse] sont produites par l'ordinateur selon les principes de fonctionnement des objets réels, mais sans les copier. Il ne s'agit donc pas de représentations analogiques d'une réalité existante, mais de* modèles, *de simulations numériques de réalités nouvelles »* (G. Pragier, S. Faure-Pragier, Au-delà du principe de réalité : le virtuel, *Revue Française de Psychanalyse*, pp. 63-85, 1995, p. 80, 65)[184]. Ainsi, les *mondes virtuels* des jeux de rôle en ligne ne sont pas des simulacres de la réalité mais la créent[185], simulations, *réalités nouvelles*. Reste à considérer le lien que cette nouvelle réalité entretient avec l'autre, l'ancienne.

Ces mondes n'ont pas de lieu (*« unité de temps sans unité de lieu »* – P. Lévy, 1998, p. 19). Ou, plus exactement, ils investissent un lieu – le cyberespace, *« cette turbulente zone de transit pour signes vectorisés »* (*Ibid.*, p. 44) – qui n'est pas le *là*, déterritorialisés. Les communautés qui les actualisent ne sont pas mieux situables. En se connectant, chaque joueur de jeu de rôle massivement multi-player, esprit et corps individuel, *« devient partie prenante d'un immense hypercorps hybride et mondialisé. Faisant écho à l'hypercortex qui pousse aujourd'hui ses axones par les réseaux numériques de la planète, l'hypercorps de l'humanité étend ses tissus chimériques entre les épidermes, entre les espèces, par-delà les frontières et les océans, d'une rive à l'autre d'un fleuve de la vie »* (p. 29). Un des intérêts du jeu est précisément la possibilité qu'il offre d'accéder au Monde : *« Le fait que tu puisses rencontrer des personnes qui se trouvent à l'autre bout du monde, je trouve ça clairement... c'est délire ! […] Tu te retrouves avec un Japonais dans ton groupe […] avec un Suédois, un Japonais, un Américain, un Espagnol et un Français […] C'est différentes cultures […] quand tu dialogues ça se ressent énormément […] J'ai un copain qui joue, lui, à* Dark Age, *qui est*

---

[183] QUÉAU, P., *Eloge de la simulation – De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, Champ Vallon/INA, 1986 ; QUÉAU, P., *Le virtuel – Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon/INA, 1993.

[184] *« Les images tridimensionnelles "virtuelles" ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles »* (P. Quéau, *Le virtuel – Vertus et vertiges*, 1993, p. 18).

[185] *« La simulation n'est pas le simulacre de la réalité, elle la crée »* (P. Quéau, *Eloge de la simulation – De la vie des langages à la synthèse des images*, 1986, p. 235).

rentré dans une guilde japonaise, et les Japonais lui apprennent à parler japonais à travers le jeu ! C'est carrément délire ! […] C'est carrément géant, et c'est ça qui est fort dans Internet, tu vois, discuter avec des personnes qui se trouvent à l'autre bout du monde ! » (Entretien, Z.). Les membres de la communauté, parties du *« corps collectif »* (P. Lévy, 1998, p. 29), sont réunis par un même centre d'intérêt[186] et non plus autour de la table entre personnes connues. La communauté *« vit sans lieu de référence stable : partout où se trouvent ses membres mobiles »* (*Ibid.*, p. 18) et le joueur vit la nouvelle réalité, quelque part… nulle part. *« Certes, il est possible d'assigner une adresse »* (p. 17) à chaque monde, mais de quelle importance est-elle ? On a vu que chaque MMORPG se démultipliait en une cinquantaine de serveurs et que sur chaque serveur se trouvait le même monde virtuel. Si la localisation précise importait, on dénombrerait cinquante mondes, précisément localisés. Or il n'y a qu'un seul univers d'*EverQuest*, unique et même partout.

1.3.3 L'imagination : *« [vecteur] de virtualisation qui nous [a] fait quitter le "là" ».*[187]

Les mondes des MMORPG sont donc des lieux (*imaginaires* : Norrath, Althéa, Camelot : Nouveaux Mondes, nouvelles géographies) inscrits dans un lieu autre (*virtuels*, hors-là, quelque part dans le World Wide Web). Ainsi, la déterritorialisation des joueurs de jeu de rôle en ligne est double. Dans le jeu en ligne, le mouvement d'identification au personnage, le *« transport de la présence personnelle »* (J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002), est permis et par les *« technologies molles de conscience »* (imagination, fantasme éveillé…), et par les *« technologies dures »* (RV informatisée). En se connectant par Internet à des mondes imaginaires, les joueurs s'exilent doublement. En effet, P. Lévy (1998) note : *« L'imagination […] [est un vecteur] de virtualisation qui nous [a] fait quitter le "là" bien avant l'informatisation et les réseaux numériques »* (p. 17-18). Et G. Bachelard (1943) écrit : *« Imaginer, c'est s'absenter, c'est s'élancer vers une vie nouvelle »* (*L'Air et les Songes*, p. 10). Si l'imaginaire est absence est que le virtuel *« n'est pas là »* (P. Lévy, 1998, p. 17), alors le joueur de MMORPG s'absente deux fois. Et ne peut-on étendre la réflexion aux personnes ? Absents deux fois, les joueurs en ligne se transforment aussi deux fois,

---

[186] *« Dans le cyberespace […] on ne rencontre pas les gens principalement par leur nom, leur position géographique ou sociale, mais selon des centres d'intérêt, sur un paysage commun du sens ou du savoir »* (P. Lévy, 1998, p. 111).

[187] LÉVY, P. (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte & Syros (La Découverte/Poche *Essais*), p. 17-18.

formant une communauté virtuelle – corps virtuels partie prenante de l'*« hypercortex »* (P. Lévy, 1998, p. 29) – et faisant se mouvoir et penser, agir un avatar. On nuancera notre propos en rappelant la théorie principale de *The Psychology of Cyberspace* : selon J. Suler (1996-2004), le cyberespace est un élargissement de l'espace psychologique de l'individu, et les personnages imaginaires (avatars) qu'il met en scène sont les parties (souvent méconnues) de son identité qu'il explore.[188] Le joueur semblerait donc ne pas s'exiler très loin. Il y a exil néanmoins, puisqu'il y a mouvement vers l'ailleurs et vers autre chose, vers un autre lieu et une autre identité. Dès lors on s'interroge sur le motif de ces absences. L'élancement vers la *« vie nouvelle »* (G. Bachelard, 1943) et l'investissement des *« réalités nouvelles »* (P. Quéau, 1993, p. 18 ; G. Pragier et S. Faure-Pragier, 1995, p. 65) sont-ils motivés par le rejet du *« cours ordinaire des choses »* (G. Bachelard, 1943, p. 10) ? Obéissent-ils à une pulsion de fuite ? Y a-t-il *« dissociation »* (J. Suler, 1996-2004) entre deux vies, deux réalités ? Les nouveaux mondes, les nouveaux lieux sont-ils des refuges pour qui fuirait le monde connu source de *« souci »* (G. Bachelard, *La Poétique de la Rêverie*, 1960/1986, p. 12) ?

---

188 SULER, J. (1996-2004), *The Psychology of Cyberspace*, hypertexte – adresse au 1er mai 2004 : http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html.

2. THÉORIES DE RÉFÉRENCE.

2.1 S. FREUD. Du rêve et de la rêverie : *fantasy*. Du principe de plaisir au principe de réalité.

> *« Satisfaction sans censure du désir (puisque assuré de l'impunité totale du soliloque visuel et de l'irresponsabilité d'un destin purement velléitaire) et pourtant timide ou timorée chimère (puisque passer aux seules représentations des actes, c'est différer toute initiative). État agréable (se donnant tout objet) et pourtant inutile (sans objet). »*[189]

Ainsi M. Wetzel (2000) définit-il la rêverie. Sa définition mérite d'être examinée. Si les personnages par l'intermédiaire desquels s'expriment les joueurs sont une part d'eux-mêmes (J. Suler, 1996-2004) qu'ils peuvent ainsi explorer dans le but de mieux se connaître, l'acte de jouer (forme de rêverie) n'équivaut-il pas à une initiative et n'est-il pas utile ? Et pour le joueur qui en vient à dissocier la vie de son personnage et la sienne propre, la souffrance psychique, cause ou conséquence de la pathologie dissociative, n'est-elle pas une censure ? Y a-t-il vraiment impunité ? Il nous semble que non.

A la suite de J. Suler, élargissant sa réflexion sur l'avatar aux personnages des jeux de rôle en général, on peut comparer le jeu de rôle au rêve nocturne et poser l'hypothèse que chaque personnage incarné par le joueur est une des multiples facettes de son identité d'individu ; de même que dans un rêve nocturne, chaque objet, chaque personnage du rêve est la représentation d'un élément de la personnalité du rêveur. Si le sujet fait du jeu un usage non pathologique, incarner différents personnages lui permettra de s'explorer lui-même, le cyberespace étant une extension de son espace mental, de découvrir ces multiples facettes de son identité et de les intégrer (*« principe d'intégration »* de J. Suler ; cf. Deuxième Partie, 4.2). Au contraire, s'il *« dissocie »* son identité d'individu de son identité de personnage, il se trouvera dédoublé, clivé ; cela correspond à un usage pathologique du jeu. Il semble toutefois que jeu de rôle et rêve nocturne diffèrent en un point. Le joueur a dans le jeu de rôle une possibilité qu'il n'a pas dans le rêve nocturne : celle d'exercer un contrôle, au moins *a minima*. Ce sont les processus primaires qui sont à l'œuvre majoritairement dans le rêve nocturne. Dans le jeu, s'observe une part de maîtrise : préparation du

---

[189] WETZEL, M. (2000), *Petit Vocabulaire de l'Imaginaire*, article « La rêverie ».

scénario, réflexion, agencement des actions… (Une part seulement. En effet, comme nous allons le voir, le jeu, le désir de jouer, n'est pas sans lien avec le fantasme et le mouvement pulsionnel. On peut rappeler à ce propos les résultats de l'enquête de N. Yee (2002), *Facets* : l'un des cinq facteurs de motivation d'un joueur de MMORPG est le facteur *Grief*, plaisir de tuer, d'escroquer, de détruire de toutes les façons possibles les autres personnages). Le jeu de rôle, en tant qu'activité imaginante impliquant l'élaboration secondaire[190], serait aussi comparable à la rêverie.

S. Freud (1900) nomme **rêve diurne**[191] (**rêverie**) *« un scénario imaginé à l'état de veille »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, article « Rêve diurne », 1967 ; cf. Troisième Partie, 1.1.2). Il établit une analogie entre le rêve diurne et l'un des facteurs de formation du rêve nocturne, l'*élaboration secondaire* : *« Le contenu du rêve [nocturne] ne provient pas tout entier des pensées du rêve, […] une fonction psychique, inséparable de notre pensée de veille, [lui fournit] une partie de ses éléments […] La fonction qui censure […] peut aussi produire des adjonctions et des accroissements […] Cette partie du travail du rêve […] procède comme le philosophe allemand raillé par le poète : il y a des trous dans son système, elle les bouche avec les pièces et les morceaux qu'elle tire de son propre fond. Ainsi elle enlève au rêve son apparence d'absurdité et d'incohérence et finit par en faire une sorte d'événement compréhensible »* (S. Freud, *L'interprétation des rêves*, 1900/1973, p. 417-418). Cette fonction psychique dispose du matériel du rêve et l'interprète *« pour ainsi dire »* une première fois, avant qu'il ne soit soumis *« à notre interprétation au réveil »* (p. 418), la seconde. Quatrième facteur de formation du contenu du rêve, l'élaboration secondaire est *« pareille à la pensée de veille »* (p. 418), *« activité libre de toute contrainte, analogue à celle qui s'exerce lors de la création de nos rêves diurnes »* (p. 419-420) ; *« le quatrième facteur cherche à créer, à l'aide du matériel dont il dispose*, quelque chose comme un rêve diurne *»* (p. 420). En tant que *« scénario imaginé à l'état de veille »*, nous avons comparé le rêve diurne, forme d'élaboration secondaire, au jeu de rôle, les joueurs sur table (le meneur en particulier) élaborant le scénario et les joueurs en ligne se nourrissant d'une production imaginée, se l'appropriant, la prenant comme objet de rêve.

---

[190] Précisons bien que nous n'opposons pas rêve nocturne et rêve diurne, que nous ne disons pas que l'un est purement inconscient et l'autre purement conscient. Nous disons que, dans le cadre du jeu de rôle, les fantasmes font surface sous une forme secondarisée. Néanmoins, ils véhiculent une fantaisie inconsciente. Ils font surface sous une forme élaborée par le processus secondaire mais obéissent aux processus primaires.

[191] FREUD, S. (1900), *Die Traumdeutung*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke. Tr. fr. *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1973 ; « rêve diurne », occurrences : pp. 419, 420, 421, 454, 455.

« De même que les rêves [nocturnes], les rêves [diurnes] sont des accomplissements d'un désir » (S. Freud, 1900/1973, p. 419)[192]. Dans *L'interprétation des rêves* (1900), « rêve diurne », « rêverie », « fantasme » et « fantasme diurne » sont synonymes, un **fantasme** étant *« un scénario imaginaire où le sujet est présent et qui figure, de façon plus ou moins déformée par les processus défensifs, l'accomplissement d'un désir »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Fantasme »). Le terme allemand *Phantasie*, traduit en français par *fantasme*, désigne l'imagination, qui est moins ici la faculté d'imaginer (*Einbildungskraft*, sens philosophique) que le monde imaginaire, ses contenus, et l'activité imaginante (*das Phantasieren*) qui le façonne. La traduction française réduit le sens du terme, puisqu'il désigne presque exclusivement, dans notre langue, le concept psychanalytique, quand l'allemand l'emploie à l'origine dans un sens beaucoup plus large : monde imaginaire, monde des fantasmes. Nous l'emploierons pour notre part dans son acception psychanalytique, mais aussi parfois dans son sens élargi.

Fantasy est la traduction anglaise de *fantasme* et de *rêverie* (*autistic fantasy*, DSM-IV (1994/1996), mécanisme de défense, traduit par *« la rêverie »*, In S. Ionescu et al., *Les mécanismes de défense*, 1997, article « Refuge dans la rêverie »). Il est intéressant d'observer que le mot, qui signifie initialement *activité créatrice de l'esprit*, désigne aussi l'ensemble de la littérature et du cinéma ayant pour thème le merveilleux et le fantastique (l'heroic fantasy, la fantasy ; *« J'ai découvert les* Livres dont VOUS êtes le héros *[…] ça te permet de dériver sur un* Bilbo le Hobbit, *après tu lis* Le Seigneur des Anneaux *et après tu lis le* Silmarillion *et après tu lis que de la fantasy parce que le reste c'est chiant ! Voilà, c'est assez réducteur, mais c'est vrai que je lis que de l'heroic fantasy »* – Entretien, Z.). Les différents éléments conceptuels que nous avons étudiés jusqu'alors se trouvent mêlés, confondus ici dans ce terme, *fantasy* : contenus

[192] *« Quand j'ai mangé le soir […] quelque […] hors-d'œuvre salé, j'ai soif la nuit et je me réveille. Mais j'ai d'abord un rêve, toujours le même : je bois. J'aspire l'eau à grands traits, elle a un goût exquis, je la savoure comme un homme épuisé […] La sensation fait naître le désir de boire et le rêve montre ce désir réalisé […] Si je réussis à apaiser ma soif en rêvant que je bois, je n'ai plus à me réveiller pour boire réellement. C'est donc un* rêve de commodité*. Comme souvent dans la vie, le rêve remplace l'action. Malheureusement, il est plus difficile d'étancher par un rêve une soif réelle qu'une soif de vengeance »* (S. Freud, *L'interprétation des rêves*, 1900/1973, p. 114). Selon S. Freud, chaque rêve est un accomplissement de désir. Il réfute l'objection des rêves pénibles et des cauchemars en rappelant que *« [sa] théorie s'appuie sur un examen, non du contenu manifeste du rêve, mais du contenu de pensée que le travail d'interprétation découvre derrière le rêve. Nous opposons le* contenu manifeste *au* contenu latent *[…] Toutes les objections tombent, car n'est-il pas possible aussi que des rêves pénibles et des cauchemars se révèlent, en fait, après interprétation, comme des rêves d'accomplissement de désir ? »* (*Ibid.*, p. 124).

imaginaires – merveilleux –, activité imaginante, rêverie, fantasme. Le jeu de rôle serait une synthèse de tout cela, une fantasy en soi. S. Freud (1908) lie ainsi explicitement les deux types de rêves, fantasy et rêve nocturne. Le rêve éveillé est un fantasme dont le désir est le promoteur (tout fantasme étant la réalisation de ce désir), et cela le lie au rêve nocturne : *« Nos songes nocturnes […] ne sont rien d'autre que [des] fantasmes […] Le langage, dans son incomparable sagesse, a depuis longtemps répondu à la question relative à la nature des rêves, en appelant "rêves diurnes" les créations […] de ceux qui s'abandonnent à leur fantaisie »* (S. Freud, *La création littéraire et le rêve éveillé*, 1908/1933, p. 75)[193]. Jean Bergeret [194], pour qui « rêverie » et « fantasme » ne sont pas exactement synonymes, établit un parallèle entre rêve nocturne et rêve diurne, notant que la *« rêverie n'est jamais que la façon plus ou moins élaborée dont s'exprime un fantasme »* (*Psychologie pathologique, théorique et clinique*, 1972/1998, p. 81). Tout comme le jeu de l'enfant, le jeu de rôle serait au fantasme *« ce que le contenu manifeste est aux pensées latentes du rêve »* (*Ibid.*, p. 82).

Il s'agirait donc d'accomplir un **désir** (S. Freud, 1900/1973, p. 419). On sait qu'un désir tend à s'accomplir en rétablissant les signes liés aux premières expériences de satisfaction[195]. *« Un élément essentiel de [l'expérience de satisfaction] […] est l'apparition d'une certaine perception [exemple : la nourriture] dont l'image mnésique restera associée avec la trace mémorielle de l'excitation du besoin. Dès que le besoin se re-présentera, il y aura, grâce à la relation établie, déclenchement d'une impulsion psychique qui investira à nouveau l'image mnésique de cette perception dans la mémoire et provoquera à nouveau la perception elle-même, c'est-à-dire reconstituera la situation de la première satisfaction. C'est ce mouvement que nous appelons désir ; la réapparition de la perception est l'accomplissement du désir et l'investissement total de la perception depuis l'excitation du besoin est le chemin le plus court vers l'accomplissement du désir […] Le désir aboutit en hallucinatoire. Cette […] activité psychique tend donc à une* identité de perception » (S. Freud, 1900/1973, p. 481). Suite

---

[193] FREUD, S. (1908), *Der Dichter und das Phantasieren*, In *Sammlung kleiner Schriften zur Neurosenlehre: zweite Folge*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke, 1909. Tr. fr. *La création littéraire et le rêve éveillé*, In *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933.

[194] BERGERET, J. et al. (1972), *Psychologie pathologique, théorique et clinique*, Paris, Masson, 7ème éd. 1998.

[195] Expérience de satisfaction : *« Type d'expérience originaire […] consistant en l'apaisement chez le nourrisson, grâce à une intervention extérieure, d'une tension interne [exemple : la faim] créée par le besoin. L'image de l'objet satisfaisant prend alors une valeur élective dans la constitution du désir du sujet. Elle pourra être réinvestie en l'absence de l'objet réel (satisfaction hallucinatoire du désir). Elle ne cessera de guider la recherche ultérieure de l'objet satisfaisant »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967).

à cette définition, il semble important de préciser que S. Freud *« n'identifie pas le besoin au désir [désir : Wunsch] : le besoin, né d'un état de tension interne, trouve sa satisfaction (*Befriedigung*) par l'action spécifique qui procure l'objet adéquat (nourriture par exemple) ; le désir est indissolublement lié à des "traces mnésiques" et trouve son accomplissement (*Erfüllung*) dans la reproduction hallucinatoire des perceptions devenues les signes de cette satisfaction »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Désir »). Néanmoins, *« on trouve dans certains textes le terme composé* Wunschbefriedigung *»*, satisfaction du désir, et *« l'usage fait [par Freud] du terme de désir n'est pas toujours aussi rigoureux que celui qui ressort de la définition »* (*Ibid.*) ; ainsi a-t-on noté plus haut que S. Freud parle de *« désir de boire »* (S. Freud, 1900/1973, p. 114). Précisons encore que le désir est lié au besoin : le besoin exige la satisfaction du besoin, la satisfaction du besoin détermine la constitution d'une trace mnésique (mémoire de l'éprouvé du besoin et de sa satisfaction), et la trace mnésique est réactivée chaque fois que se re-présente le besoin, cette réapparition de la perception étant l'accomplissement du désir. Si le désir est constitué sur le modèle de l'hallucination primitive, il trouve son origine dans une recherche de la satisfaction réelle.

L'activité jeu de rôle d'un joueur, en tant que scénario imaginé et imaginaire joué, oscille entre accomplissement du désir et satisfaction du besoin. D'une part le joueur éprouve le besoin de jouer – Z. (joueur en ligne) : *« Je dirais que c'est une passion. Par contre c'est une passion dévorante, c'est-à-dire que ça demande énormément de temps […] » Tu peux rester... une semaine sans y jouer, ou ça te manque ? « Ah, ça me manque, ça me manque. Y a un côté addictif pour moi […] tu en fais, tu en fais, tu en fais, et après quand t'en fais pas y a une sensation de vide et un manque, y me manque quelque chose »*. Il joue pour supprimer l'état de tension provoqué par le besoin – X. (joueur sur table) : *« C'est une passion au sens réel du terme. C'est-à-dire que j'en ai besoin. Je le subis, le jeu de rôle. C'est-à-dire que si je m'arrête aujourd'hui de jouer ou d'écrire, ça va tournoyer dans ma tête, je vais bouillonner, je vais vraiment avoir pleins de trucs qui vont se créer, et le jour où je vais m'y remettre, ça va être une éjaculation »*. D'autre part, quoique cela semble difficile à vérifier, la fantasy ici pourrait être la reproduction hallucinatoire de quelque perception devenue bien antérieurement signe de satisfaction (ce qui l'affilierait au « bon objet » kleinien ; nous y reviendrons). Quoiqu'il en soit, en tant qu'elle supprime une tension désagréable, et évite ainsi un déplaisir, l'activité obéit au **principe de plaisir**[196]. Le jeu – *ludus* (*ludi*,

---

[196] Principe de plaisir : *« Un des deux principes régissant, selon Freud, le fonctionnement mental : l'ensemble de l'activité psychique a pour but d'éviter le déplaisir et de provoquer le plaisir*

jeux rituels donnés en l'honneur des morts ; illusion), remplacé par *jocus*, *jeu en acte*, par opposition au jeu en paroles – est un amusement, *« qui relève ou semble relever de la fantaisie »* (A. Rey, 1993/2000, Tome 1/2, article « Jeu »)[197], *« activité […] gratuite […] qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure »* (A. Rey, 1989, Tome 5/9, article « Jeu »)[198]. A. Rey cite S. Freud : *« "le jeu a pour fonction d'aménager le déplaisir en produisant du plaisir" »* (*Ibid.*). Il s'agit donc d'évacuer une tension déplaisante, par le recours à l'amusement, à la fantaisie, et ce mouvement génère du plaisir, *« état agréable »* (M. Wetzel, 2000, article « La rêverie »). Rappelant la théorie du lien de la *mimicry* et de l'*ilinx*, du simulacre et du vertige (R. Caillois, 1958), on donnera, comme exemples de tension déplaisante à décharger, la peur, la pulsion sexuelle, la pulsion de mort… toute énergie étouffante poussant pour sortir.

On sait que la notion de principe de plaisir intervient, dans la théorie psychanalytique, en lien avec celle de **principe de réalité**. Le nourrisson tente d'abord de trouver le moyen, sur un mode hallucinatoire, de décharger la tension de façon immédiate, par les voies les plus courtes (accomplissement du désir). Puis cette tentative de satisfaction par l'hallucination est abandonnée, car infructueuse, et laisse la place à une représentation du réel ; ce qui est représenté n'est plus l'agréable mais le réel, même désagréable. Le principe de réalité doit donc succéder au principe de plaisir, le modifier. *« Dans la mesure où il réussit à s'imposer comme principe régulateur, la recherche de la satisfaction ne s'effectue plus par les voies les plus courtes, mais elle emprunte des détours et ajourne son résultat en fonction des conditions imposées par le monde extérieur »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Principe de réalité »). Si le jeu de rôle est une fantasy – une rêverie, un fantasme –, alors, *« monde intérieur qui tend à la satisfaction par illusion »*, il s'oppose au *« monde extérieur imposant […] au sujet […] le principe de réalité »* (*Ibid.*, article

---

[…] Fechner [1848] […] avait […] énoncé un "principe de plaisir de l'action". Il entendait par là, à la différence des doctrines hédonistes traditionnelles, non pas que la finalité poursuivie par l'action humaine est le plaisir, mais que nos actes sont déterminés par le plaisir ou le déplaisir procurés dans l'actuel *par la représentation de l'action à accomplir ou de ses conséquences […] Ce caractère de motivation actuelle est […] au centre de la conception freudienne : l'appareil psychique est réglé par l'évitement ou l'évacuation de la tension déplaisante […] La motivation est le déplaisir actuel et non la perspective du plaisir à obtenir »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967).

[197] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, Tome 1/2, article « Jeu », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème éd. 2000.

[198] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire de la Langue française*, Tome 5/9, article « Jeu », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1989.

« Fantasme »)[199]. C'est ici que la distinction entre *accomplissement du désir* et *satisfaction du besoin* trouve son sens. En effet, *« si l'on entend essentiellement par plaisir l'apaisement d'un besoin […], l'opposition principe de plaisir / principe de réalité n'offre rien de radical […] Mais […] [le plaisir] apparaît au contraire comme lié à des processus (expérience de satisfaction), à des phénomènes (le rêve) dont le caractère déréel est évident. Dans cette perspective, les deux principes apparaissent comme fondamentalement antagonistes, l'accomplissement d'un désir inconscient […] répondant à de toutes autres exigences et fonctionnant selon de toutes autres lois que la satisfaction des besoins vitaux »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Principe de plaisir »).

Rêve diurne, et par-là même accomplissement du désir, le jeu de rôle répondrait aux exigences et fonctionnerait selon les lois du principe de plaisir, déréel. Néanmoins, on a précisé que désir et besoin étaient liés ; que si le désir était constitué sur le modèle de l'hallucination primitive, il trouvait son origine dans une recherche de la satisfaction réelle ; et que le jeu de rôle, fantasy, pouvait être la reproduction hallucinatoire de quelque perception devenue antérieurement signe de satisfaction.

Mais, en admettant que le désir de jouer soit lié à un besoin, on observe une différence entre le désir de boire et le désir de jouer : si le *« désir de boire »*, de manger, peut s'accomplir dans l'hallucination de la satisfaction, le besoin, réel, de boire ne sera jamais satisfait par elle – d'où l'introduction du principe de réalité : *« Malheureusement, il est plus difficile d'étancher par un rêve une soif réelle qu'une soif de vengeance […] je me réveille »* (S. Freud, 1900/1973, p. 114). Le jeu de rôle, en revanche, quoique illusoire (hallucination), procure une satisfaction, un plaisir réel, apte à étancher une certaine forme de soif ; le moment d'introduction du principe de réalité serait ainsi différé.

Le principe de réalité, différé, n'est pas nécessairement absent du processus (désir de jouer → jeu → disparition de la tension désagréable = principe de plaisir), et même ne doit pas l'être : l'incarnation du personnage peut – doit – avoir une incidence dans le réel, sur le sujet. L'incarnation d'un personnage de son choix consolide le Moi du sujet. J. Suler (1996-2004) va jusqu'à dire que le sujet sain s'approprie (*« intégration »*), doit s'approprier, ce que son personnage a pris dans le monde imaginaire, puisque ce personnage est une partie de son identité de sujet. De même qu'après avoir bu en rêve

[199] Dans certains textes, S. Freud envisage le fantasme comme *« une production purement illusoire »* et *« les termes* fantasme, fantasmatique *[…] [évoquent] l'opposition entre imagination et réalité (perception) »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Fantasme »). Néanmoins, cela ne signifie pas que le fantasme n'a *« aucune réalité propre »*, qu'il n'est *« qu'une expression imaginaire destinée à masquer la réalité de la dynamique pulsionnelle »* (*Ibid.*).

on se réveille pour boire réellement, on doit, après avoir vécu dans la rêverie, en sortir (en emportant des éléments) et vivre réellement. Dans la perspective théorique de J. Suler, le principe de réalité serait absent du processus dans le seul cas où le sujet dissocierait l'identité et le vécu de son personnage des siens propres.[200]

Refuge dans la rêverie : *« Mécanisme qui consiste en un recours – dans une situation de conflit psychologique ou lorsque le sujet est confronté à des facteurs stressants – à une rêverie diurne excessive se substituant à la poursuite de relations interpersonnelles, à une action en principe plus efficace ou à la résolution des problèmes »* (S. Ionescu et al., 1997, article « Refuge dans la rêverie »). Les auteurs précisent que la rêverie est *« un mécanisme universel, et, dans certaines limites, normal »* (*Ibid.*). C'est l'**excès** de rêverie, d'une part, qui conduit à la pathologie – *« l'envahissement du psychisme par les fantasmes et le fait qu'ils deviennent prépondérants sont des conditions déterminantes de la névrose ou de la psychose »* (S. Freud, 1908/1933, p. 75) –, et d'autre part la **préférence** accordée à la rêverie : *« La personnalité schizoïde est caractérisée par une tendance au rêve […], à l'abandon de la vie pratique au profit de la vie intérieure […] Ce qui est inquiétant ici, n'est pas tant l'excès quantitatif de la rêverie, que la préférence donnée à l'activité imaginaire sur la vie réelle. »* (S. Ionescu et al., 1997, article « Refuge dans la rêverie »). Cette préférence pathologique serait à relier au concept de dissociation de J. Suler (1996-2004), le repli dans l'imaginaire pouvant correspondre à un clivage sujet/personnage et monde imaginaire-monde cyberspatial /monde concret du « là ».

Les questions que l'on se pose sont les suivantes : chez les joueurs, la rêverie est-elle excessive et préférée ? Y a-t-il *refuge* dans la rêverie ? Selon S. Freud, la rêverie n'est que refuge : *« L'homme heureux n'a pas de fantasmes, seul en crée l'homme insatisfait. Les désirs insatisfaits sont les promoteurs des fantasmes, tout fantasme est la réalisation d'un désir, le fantasme vient corriger la réalité qui ne donne pas satisfaction »* (S. Freud, 1908/1933, p. 73). En ce cas, *jusqu'où* va le repli du joueur sur le *« monde intérieur qui tend à la satisfaction par illusion »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Fantasme »), sur le désir, la rêverie et le plaisir qui en découle ? Le principe de réalité, en tant que *« réel »* potentiellement *« désagréable »* (*Ibid.*, article « Principe de réalité »), est-il tout à fait occulté par le fantasme ? On conclura enfin sur une question déjà posée : l'investissement de la fantasy est-il un moyen de se couper du monde source de déplaisir, source de *« souci »* (G. Bachelard, *La Poétique de la Rêverie*,

---

[200] Nous prenons l'initiative de cette déduction. J. Suler ne se réfère pas à cette partie de la théorie psychanalytique (principe de plaisir/principe de réalité), du moins pas dans les textes que nous avons cités. Il compare simplement le rêve nocturne à l'incarnation d'un avatar dans un monde virtuel, en tant que ces expériences sont toutes deux régies par les processus primaires.

1960/1986, p. 12) ? Y a-t-il dissociation (J. Suler, 1996-2004) ? Nous postulons que oui et nous attendons à en observer des manifestations dans nos études de cas cliniques.

Synthèse 2.1.

Le joueur de jeu de rôle se maintiendrait dans le principe de plaisir ; il se contenterait d'une satisfaction hallucinatoire, l'acte de jouer étant, comme le rêve, un accomplissement du désir. Il y aurait refuge dans la rêverie, c'est-à-dire refus du principe de réalité.

2.2 S. FREUD. De l'objet. / M. KLEIN. Du clivage de l'objet.

Nous souhaitons à présent établir un lien entre « principe de plaisir » freudien et « bon objet » kleinien, entre « principe de réalité » et « mauvais objet », afin d'envisager le rapport « sujet » – « personnage imaginaire de jeu » en terme de **relation d'objet**.

C'est la tension interne désagréable qui génère le désir de jouer, le jeu étant source de plaisir. L'incarnation du personnage, *« simulacre »* (R. Caillois, 1958), va permettre la suppression de l'état de tension.

Avant de nous intéresser à l'objet « personnage » proprement dit, nous commencerons par définir la notion d'objet (S. Freud), puis nous rappellerons les étapes de la mise en place de la relation d'objet (selon S. Freud, puis selon M. Klein), ce qui nous amènera à distinguer l'objet partiel et l'objet total, le bon objet – qui supprime la tension et procure le plaisir – et le mauvais objet – qui maintient la tension, générateur de déplaisir.

2.2.1 S. Freud. Objet et relation d'objet. Rappels définitionnels.[201]

2.2.1.1 Objet : pulsions sexuelles et pulsions d'auto-conservation.

Lorsque S. Freud analyse la notion de pulsion[202], il en distingue l'objet et le but. C'est donc dans la théorie freudienne que le terme ***objet*** apparaît pour la première fois (1905) et qu'il y est défini. Il existe deux types d'objet : l'objet sexuel et l'objet des pulsions d'auto-conservation. L'**objet sexuel** est la personne, ou la partie du corps, qui exerce l'attirance sexuelle, *« ce en quoi ou par quoi la pulsion peut atteindre son but »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967, article « Objet »), le but sexuel étant l'action à laquelle pousse la pulsion[203]. Il est un moyen *contingent* de la satisfaction car il n'est pas lié à la pulsion à l'origine et n'intervient dans le processus qu'en fonction de son aptitude à procurer la satisfaction. L'objet pulsionnel est déterminé par l'histoire de chacun, la pulsion ne pouvant être satisfaite par n'importe quel objet.

Si l'objet sexuel est contingent, subordonné à la satisfaction qu'il est susceptible de procurer, l'**objet des pulsions d'auto-conservation**[204] est déterminé, spécifié par les exigences des besoins vitaux (exemple : ce qui nourrit, satisfait la faim). Seul un objet réel peut satisfaire les pulsions du Moi. Elles effectuent donc rapidement le passage du

---

[201] Ouvrages de référence : *FREUD, S. (1905), *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke. Tr. fr. *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, Paris, Gallimard (NRF), 1949.

*LAPLANCHE, J. et PONTALIS, J.-B. (1967 ; 7ème éd. 1981), *Vocabulaire de la Psychanalyse*, Paris, PUF. Articles : •« Choix d'objet », •« Étayage », •« Objet », •« Objet partiel », •« Principe de plaisir », •« Principe de réalité », •« Pulsion », •« Pulsions d'auto-conservation », •« Pulsion d'emprise », •« Pulsion partielle », •« Relation d'objet ».

[202] Pulsion : *« Processus dynamique consistant en une poussée (charge énergétique, facteur de motricité) qui fait tendre l'organisme vers un but. Selon Freud, une pulsion a sa* source *dans une excitation corporelle (état de tension); son* but *est de supprimer l'état de tension qui règne à la source pulsionnelle ; c'est dans l'*objet *ou grâce à lui que la pulsion peut atteindre son but »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967). La notion est définie par S. Freud dans *Trois essais sur la théorie de la sexualité* (1905).

[203] *« La personne qui exerce un attrait sexuel sera désignée comme objet sexuel, et l'acte auquel pousse l'instinct sera nommé but sexuel »* (S. Freud, *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, essai I *« Les aberrations sexuelles »*, 1905/1949, p. 20). *« L'objet sexuel […] est destiné à satisfaire l'instinct »* (*Ibid.*, p. 39).

[204] Pulsions d'auto-conservation ou pulsions du Moi : *« Ensemble de besoins liés aux fonctions corporelles nécessaires à la conservation de la vie de l'individu ; la faim en constitue le prototype »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967).

principe de plaisir au principe de réalité (cf. développement ci-dessus in 2.1 : le nourrisson a d'abord recours à l'hallucination (hallucination primitive), puis le principe de réalité succède au principe de plaisir, la tentative de satisfaction hallucinatoire (accomplissement du désir) étant infructueuse). Les pulsions sexuelles, en revanche, peuvent se satisfaire sur le mode fantasmatique ; elles restent donc plus longtemps dominées par le principe de plaisir (les pulsions cherchent à se décharger, à se satisfaire, par les voies les plus courtes).

Si le statut de l'objet de ces deux types de pulsion diffère – contingent dans un cas, spécifié dans l'autre – néanmoins les pulsions sexuelles s'étayent sur les pulsions d'auto-conservation, qui leur fournissent un objet. Ainsi dans le plaisir pris par le nourrisson à la succion du sein, la satisfaction de la pulsion sexuelle (plaisir au niveau de la zone érogène) est étroitement associée à la satisfaction de la pulsion d'auto-conservation (besoin de nourriture). La fonction corporelle fournit donc sa source (zone érogène) à la sexualité. Elle lui indique un objet, le sein, et procure un plaisir qui ne se réduit pas à l'assouvissement de la faim. La pulsion sexuelle deviendra autonome secondairement.

2.2.1.2 Objet partiel, objet total.

Le terme *objet partiel* est introduit par Mélanie Klein, mais l'idée que l'objet de la pulsion n'est pas nécessairement la personne totale est déjà présente chez Freud, lorsqu'il évoque l'objet (sein, fèces, nourriture…) visé par les pulsions partielles (la pulsion anale, source, ayant pour but l'emprise – objet partiel : les fèces ; la pulsion orale, que l'on vient d'évoquer) : *« A l'époque où la satisfaction sexuelle était liée à la préhension des aliments, la tendance trouvait son objet au dehors, dans la succion des seins de la mère. Cet objet a été ultérieurement perdu, peut-être […] au moment où l'enfant est devenu capable de voir dans son ensemble la personne à laquelle appartient l'organe qui lui apporte une satisfaction »* (S. Freud, *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, essai III *« Les transformations de la puberté »*, 1905/1949, p. 151). A la puberté intervient le choix d'objet [205] (objet total). Freud distingue l'objet proprement pulsionnel (cf. paragraphe précédent) et l'objet d'amour. Le premier procure la satisfaction ; il s'agit souvent d'un objet partiel, essentiellement prégénital. Le terme *objet pulsionnel* désigne les relations des pulsions à leurs objets. *« La tendance sexuelle était jusqu'ici autoérotique ; elle va maintenant découvrir l'objet de la sexualité. Elle provenait de tendances partielles et de zones érogènes qui, indépendamment les unes*

[205] Choix d'objet : *« Acte d'élire une personne ou un type de personne comme objet d'amour »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Pulsions d'auto-conservation »). Il existe deux types de choix d'objet selon Freud : le choix d'objet par étayage et le choix d'objet narcissique.

des autres, recherchaient comme unique but de la sexualité un certain plaisir. Maintenant, un but sexuel nouveau est donné, à la réalisation duquel toutes les tendances partielles coopèrent, tandis que les zones érogènes se subordonnent au primat de la zone génitale » (*Ibid.*, p. 127). L'objet d'amour, ou de haine, est toujours un objet total, une personne, essentiellement objet génital. Le terme *objet d'amour* désigne les relations du Moi total aux objets.

Notons que la notion proprement dite de *relation d'objet* est post-freudienne.

2.2.2 M. Klein. Le bon et le mauvais objet.[206]

2.2.2.1 Ambivalence (pulsion et objet).

Selon Mélanie Klein, la pulsion et l'objet de la pulsion sont d'emblée **ambivalents**[207] : les pulsions agressives, dont le but est la destruction de l'objet (exemple : la pulsion sadique-orale – dévorer, déchirer), ou pulsions de mort, coexistent avec les pulsions libidinales, ou pulsions de vie, dès le début de la vie. L'objet est à la fois susceptible d'être aimé et d'être agressé ; l'ambivalence devient donc une qualité de l'objet lui-même. Cette ambivalence n'est tout d'abord par

---

[206] Ouvrages de référence : *KLEIN, M., HEIMANN, P., ISAACS, J., RIVIÈRE, J., *Developments : Developments in Psycho-analysis*, London, Hogarth Press, 1952. Tr. fr. *Développements de la Psychanalyse*, Paris, PUF, 1966 ; KLEIN, M., chapitre VI « *Quelques conclusions théoriques au sujet de la vie émotionnelle des bébés* », pp. 187-222.

*SEGAL, H. (1979), *Klein*, Galgow, Fontana, Williams Collins Sons and Co. Ltd. Tr. fr. *Mélanie Klein : développement d'une pensée*, Paris, PUF, 1982, 2ème éd. 1985.

*ARNOUX J., D. (1997), *Mélanie Klein*, Paris, PUF.

*HINSHELWOOD D., R. (1989), *Dictionary of Kleinian Thought*, London, Free Association Books. Tr. fr. *Dictionnaire de la pensée kleinienne*, Paris, PUF, 2000. Articles (*Entrées principales*) : •« Identification projective ». Articles (*Entrées générales*) : •« Ambivalence, •« Angoisse dépressive », •« Bon objet », •« Clivage », •« Défense paranoïde contre l'angoisse dépressive », •« Introjection », •« Mauvais objet », •« Objet idéal », •« Objet total », •« Objet partiel », •« Projection », •« Réparation », •« Sentiment de culpabilité ».

*LAPLANCHE, J. et PONTALIS, J.-B. (1967), *Vocabulaire de la Psychanalyse*, Paris, PUF, 7ème éd. 1981. Articles : •« Ambivalence », •« Bon objet/mauvais objet », •« Clivage du moi », •« Clivage de l'objet », •« Position dépressive », •« Position paranoïde », •« Pulsion d'agression », •« Relation d'objet », •« Réparation ».

[207] Ambivalence : *« Présence simultanée dans la relation à un même objet, de tendances, d'attitudes et de sentiments opposés, par excellence l'amour et la haine »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967).

supportable ; cette phase est caractérisée par les relations d'objet partiel et est dominée par l'angoisse de persécution (paranoïde) et les mécanismes schizoïdes.

2.2.2.2 Objet partiel. Objet interne/externe.

La première **relation d'objet**[208] du bébé est une relation avec un **objet partiel**, les pulsions orales (libidinales et destructrices) étant dirigées vers le sein de la mère. L'objet partiel sein est ambivalent : il peut gratifier (nourrir, et donc satisfaire la pulsion), ce qui l'affilie au principe de plaisir car la gratification correspond à l'abaissement de la tension ; et il peut frustrer (ne pas nourrir, ne pas satisfaire la pulsion, et donc persécuter, puisque la sensation de faim, de privation augmente), ce qui le lie au principe de réalité, la satisfaction devant être ajournée en fonction des conditions imposées par le monde extérieur.

Les expériences de gratification et de frustration proviennent de facteurs externes. Il existe également des processus intrapsychiques qui contribuent à créer une relation double avec l'objet primitif : l'**introjection** et la **projection**. Par l'introjection, il y a constitution d'un objet interne : un sein gratifiant et un sein frustrant, persécutant, sont élaborés à l'intérieur du psychisme. Dans le même temps, le bébé projette ses pulsions sur l'objet (pulsions amoureuses sur l'objet gratifiant source de plaisir, pulsions agressives sur l'objet persécuteur source de tension). *« Ainsi l'image de l'objet, extérieur ou intériorisé, subit dans le psychisme du bébé une distorsions du fait de ses phantasmes qui sont liés à la projection de ses pulsions sur l'objet »* (M. Klein et al., *Développements de la Psychanalyse*, 1952/1966 ; M. Klein, chapitre VI *« Quelques conclusions théoriques au sujet de la vie émotionnelles des bébés »*, p. 189). L'objet partiel qui gratifie est aimé <u>et donc</u> bon ; l'objet partiel qui frustre est haï <u>et donc</u> mauvais.

2.2.2.3 Angoisse de persécution → mécanismes schizoïdes.

« Je soutiens […] l'idée que l'action interne de l'instinct de mort donne naissance à la crainte de l'anéantissement, et que c'est cela qui constitue la cause première de l'angoisse de persécution » (M. Klein, 1952/1966, p. 187-188). Le travail de la pulsion de mort entraîne dès la naissance une peur de l'anéantissement. Sous la poussée de l'angoisse, le Moi primitif du bébé, non intégré, très faible, tend à se fragmenter. *« La terreur de la désintégration et de l'anéantissement total est la peur la plus profonde que*

[208] La relation d'objet est étudiée essentiellement au niveau fantasmatique (les fantasmes pouvant venir modifier l'appréhension du réel et les actions du sujet).

puisse faire naître le travail de la pulsion de mort » (H. Segal, *Mélanie Klein : développement d'une pensée*, 1979/1985, p. 109). L'angoisse de persécution va donc intervenir dès le début dans la relation du nouveau-né avec les objets. Il va éprouver le besoin de tenir à distance les persécuteurs, pour protéger son Moi fragile.

Pour pallier « *la terreur de […] l'anéantissement* », des mécanismes de défense, de type schizoïdes, se mettent en place : le Moi du nourrisson se clive en une partie libidinale et une partie destructrice ; sous la poussée de la pulsion de vie, le bébé projette la pulsion de mort à l'extérieur (dénégation[209], rejet de l'objet persécuteur) et dans le même temps projette une partie de la pulsion de vie pour créer un objet idéal. L'objet pulsionnel partiel est ainsi clivé (mécanisme de défense : le **clivage**) en bon objet et en mauvais objet.

Le **bon objet** satisfait la pulsion libidinale, gratifiant (lien au principe de plaisir freudien). C'est son aptitude à gratifier, à satisfaire la pulsion, qui en fait un bon objet. En effet, le bébé projette son amour sur l'objet gratifiant. Le **mauvais objet** est frustrant, persécuteur (lien au principe de réalité). C'est son inaptitude à satisfaire la pulsion et à supprimer la sensation de malaise qui en fait un mauvais objet. Le bébé va projeter son agressivité sur l'objet frustrant. De plus, on sait que l'objet a été introjecté : le mauvais objet partiel introjecté va menacer le sujet de l'intérieur (pénétration, morsure…), d'où la défense, la contre-attaque agressive dirigée vers le mauvais objet, extérieur cette fois. Cela constitue un cercle vicieux : le sein hait et prive le bébé parce que le bébé le hait et le bébé hait le sein parce que le sein le prive. Comme on l'a dit plus haut, il y a projection (le bébé expulse de lui la pulsion et la localise dans une partie de la mère) et la projection (exemple : haine…) donne au sein une signification directement issue de la pulsion même de l'enfant (…donc mauvais sein). Davantage : il y a **identification projective** : le bébé projette dans l'objet partiel et la pulsion destructrice, et une partie de lui-même (pénis, excréments), voire la totalité de lui-même[210]. Ainsi le sein, habité des pulsions sadiques projetées, pourra en retour mordre (bouche projetée), pénétrer (pénis projeté), empoisonner (s'il contient les excréments). « *Les détails [des] phantasmes sadiques [du bébé] déterminent le contenu de sa peur des persécuteurs internes et externes – et d'abord de la vengeance du sein ("mauvais"). Puisque les attaques phantasmatiques contre l'objet sont influencées*

---

[209] On définira plus loin la notion de *dénégation*, lors de la description du processus d'idéalisation de l'objet.

[210] L'identification projective peut concerner tout autant les parties bonnes que les mauvaises ; le sujet va situer en l'autre une part de lui-même, aimée ou haïe. Nous nous centrons ici sur les parties mauvaises parce que nous nous intéressons à la cause du clivage de l'objet : l'angoisse d'être persécuté et détruit par les parties mauvaises de l'objet.

essentiellement par la voracité, la crainte de la voracité de l'objet – par suite de la projection – est un élément essentiel de l'angoisse de persécution : le sein "mauvais" va dévorer l'enfant avec une voracité égale à celle des désirs de celui-ci » (M. Klein, 1952/1966, p. 190). On peut parler d'allers et retours fantasmatiques – de l'introjection à la projection, de la projection à la réintrojection et à la reprojection.

2.2.2.4 Objet idéal : précisions.

L'objet, dont les mauvais aspects ont été déniés, est conçu comme fondamentalement bon ; il est ***idéalisé*** et cela provoque une illusion de perfection. Les émotions du très jeune enfant sont *« d'une nature extrême et puissante »* (*Ibid.*, p. 191) : l'objet mauvais est senti comme un *« persécuteur terrible »* (*Ibid.*) et par l'idéalisation de l'objet, extrême inverse (*« le sein idéalisé constitue le corollaire du sein persécuteur »* – *Ibid.*), le bébé protège son Moi de l'anéantissement. Il introjecte le sein idéal et s'y identifie.

Pour permettre de comprendre la façon dont se réalise le processus d'idéalisation, Mélanie Klein donne l'exemple de la *gratification hallucinatoire* (ou *hallucination optative*). L'enfant hallucine un sein inexhaustible, qui satisfait sa voracité (jusqu'à ce que la sensation de faim *« ramène l'enfant vers l'extérieur »* (*Ibid.*) et qu'il éprouve de nouveau la frustration). Son Moi possède absolument le bon objet partiel, interne et externe (le sein extérieur est récupéré et le bébé a de nouveau le sentiment *« d'avoir le sein idéal à l'intérieur »* – *Ibid.*). Un des mécanismes de l'hallucination optative est donc le contrôle omnipotent de l'objet. Un autre de ces mécanismes, défensif, est le clivage : le sein persécuteur est distingué du sein idéal, de même que l'expérience de la frustration est distinguée de celle de la gratification. Mélanie Klein parle ici de **dénégation**, dénégation qui, *« dans sa forme la plus extrême – celle qu'on trouve dans la gratification hallucinatoire – va jusqu'à l'anéantissement de tout objet et de toute situation susceptible de frustrer, et se relie ainsi au [...] sentiment d'omnipotence »* (*Ibid.*). Le clivage est extrême : l'objet mauvais, la frustration causée par lui, l'agressivité (pulsion mauvaise, destructrice) suscitée par la frustration, et même certaines parties clivées du Moi, ont comme *« disparu de l'existence, [...] anéantis »* (*Ibid.*). La gratification et le soulagement de l'angoisse de persécution s'obtiennent par ce clivage. Il y a donc réduction à néant et du mauvais objet persécuteur, et de la situation de persécution même, cet anéantissement étant lié au contrôle omnipotent de l'objet. Les mêmes processus, explique Mélanie Klein, interviennent dans l'idéalisation, qui est donc un mécanisme de défense, défense contre les pulsions destructrices.

Le sein idéal, introjecté dans des situations de gratification et de bonheur, renforce la capacité d'intégration du Moi et devient une partie du Moi. *« En effet, ce sein "bon" intérieur […] renforce chez l'enfant la capacité d'aimer ses objets et de leur faire confiance, accroît la stimulation à introjecter des objets "bons" et des situations "bonnes", et constitue donc une source essentielle de réconfort contre l'angoisse ; il devient le représentant de l'instinct de vie à l'intérieur. Cependant, l'objet "bon" ne peut remplir ces fonctions que s'il est vécu comme indemne, ce qui implique qu'il a été intériorisé avant tout avec des sentiments de gratification et d'amour »* (M. Klein, 1952/1966, p. 194).

Il est à noter que par la suite, dans le cadre de certaines évolutions, *« le clivage d'un objet en deux parties et l'idéalisation de l'une d'elles peuvent constituer une réponse aux douloureuses angoisses précoces de la position dépressive. L'angoisse dépressive de l'ambivalence est évitée par un retrait paranoïde qui consiste à séparer les sentiments bons des mauvais, par le clivage des bons et des mauvais aspects de l'objet pour créer à nouveau un objet idéal et un objet persécuteur »* (R. D. Hinshelwood, *Dictionnaire de la Pensée kleinienne*, 1989/2000, définition n° 96 « Objet idéal »).

2.2.2.5 Position dépressive : ambivalence de l'objet (total).

C'est parce que l'ambivalence, présente d'emblée, était anxiogène pour l'enfant (Moi menacé par la pulsion de mort) que l'objet partiel a été clivé en bon objet distinct[211] d'un mauvais objet. Aux environs du quatrième mois de la vie, une nouvelle modalité de relation d'objet s'institue. Il y a unification au niveau du Moi, à présent conçu comme bon *et* mauvais (unification de l'objet interne). De plus, l'enfant appréhende maintenant la mère comme un **objet total** (unification de l'objet externe, le Moi introjecte l'objet comme un tout) : le bon objet qui satisfait les besoins et le mauvais objet qui maintient le nourrisson dans l'attente sont reconnus comme constitutifs d'un objet unique. Le clivage de l'objet s'atténue et les pulsions libidinales et agressives visent désormais un même objet : l'ambivalence devient supportable.

---

[211] *« Il y a cependant de bonnes raisons de supposer que même pendant les trois ou quatre premiers mois de la vie, l'objet "bon" et l'objet "mauvais" ne sont pas complètement distincts l'un de l'autre dans le psychisme du bébé. Le sein de la mère, à la fois dans ses aspects "bons" et "mauvais", semble aussi se fondre pour lui dans la présence corporelle de celle-ci, et la relation du bébé avec elle comme personne se construit ainsi graduellement à partir de ce premier stade »* (M. Klein et al., *Développements de la Psychanalyse* ; M. Klein, chapitre VI *« Quelques conclusions théoriques au sujet de la vie émotionnelle des bébés »*, 1952/1966, p. 189).

L'objet frustrant n'est plus vécu comme un persécuteur et la sensation de frustration est supportée ; cela équivaut à l'avènement du principe de réalité freudien.

Néanmoins l'ambivalence génère une angoisse, non plus de nature persécutive (crainte de destruction par le mauvais objet), mais de nature dépressive. En effet, les pulsions agressives représentent désormais un grand danger pour l'objet aimé, perçu comme une personne. L'enfant prend le risque de détruire la mère, quand il la perçoit aussi comme objet d'amour, comme mère aimée qui le nourrit, prend soin de lui et l'aime. C'est le danger fantasmatique de destruction, de perte de l'objet et d'abandon qui génère l'angoisse dépressive. La culpabilité vient s'ajouter à l'angoisse.

L'enfant va surmonter et dépasser l'angoisse dépressive et la culpabilité par les mécanismes d'inhibition de l'agressivité et de réparation[212]. L'enfant va rendre à l'objet son intégrité et, en réparant le mal qui lui a été fait, va s'assurer la possession d'un objet pleinement bon et stable dont l'introjection renforcera son Moi (les fantasmes de réparation ont donc un rôle structurant dans le développement du Moi). Précisons que cette *« sollicitude [nouvelle] a trait au destin du "bon" objet aimé et ne se réduit pas au seul besoin de l'enfant d'assurer sa propre survie en préservant une mère pour qu'elle le soutienne et prenne soin de lui, bien que cela soit un aspect de l'angoisse. La réparation naît d'une réelle sollicitude pour l'objet »* (R. D. Hinshelwood, *Dictionnaire de la Pensée kleinienne*, 1989/2000, définition n° 127 « Réparation »). La réussite de la réparation suppose la victoire des pulsions de vie sur les pulsions de mort.

On notera que dans la phase schizo-paranoïde, l'objet est doté de pouvoirs : le bon rassure et le mauvais persécute. Le sujet et l'objet sont en relation (interrelation), il y a *relation* d'objet au sens fort : le sujet constitue ses objets d'une certaine façon et les objets modèlent l'activité du sujet.

2.2.3 Personnages imaginaires, personnages imaginaires virtuels : objets partiels, objets clivés dans des mondes clivés.

Depuis quelques années, S. Missonnier, psychologue clinicien, travaille à l'élaboration du concept d'« objet virtuel » et s'intéresse en particulier à la « relation d'objet virtuel ». Si la « relation d'objet » *« désigne les liens du sujet avec son entourage [...] [et] met essentiellement l'accent sur les relations humaines »*, l'objet étant *« la*

---

[212] Réparation : *« Mécanisme, décrit par Mélanie Klein, par lequel le sujet cherche à réparer les effets sur son objet d'amour de ses fantasmes destructeurs [...] Les mécanismes de réparation peuvent, pour autant qu'ils sont mal assurés, se rapprocher tantôt des défenses maniaques [...], tantôt de mécanismes obsessionnels »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la Psychanalyse*, 1967).

personne visée par les pulsions » (M. Civin, *Psychanalyse du Net*, 2000/2002)[213], qu'en est-il de la relation d'objet lorsque ce dernier est virtuel ? Peut-on encore seulement parler de « relation d'objet » ? Ce concept d'« objet virtuel » est en lui-même problématique. En effet, on sait que S. Freud distingue deux types d'objet : l'objet pulsionnel, qui est essentiellement pré-génital, et l'objet d'amour, ou de haine, qui est toujours un objet total, une personne, essentiellement objet génital. Qu'en est-il donc de l'« objet virtuel » ? Le virtuel, selon P. Lévy (1998) est ce qui est réel mais non actuel. En conséquence, peut-il s'agir d'un objet total ? S. Missonnier s'est d'abord interrogé sur l'objet virtuel par excellence : le fœtus. Évoquant un article de R. Diatkine traitant de la période de grossesse, il note que *« la spécificité du fonctionnement prénatal parental est […] une forme emblématique du travail du virtuel :* réaliser l'actualisation d'un potentiel créatif. *L'enfant imaginé de cette construction évolutive, c'est "l'enfant virtuel" […], [cet] enfant virtuel parental [trouvant] dans l'échographie une* confirmation *et un support à son anticipation objectale »* (S. Missonnier, 2000, *Le vieil homme, l'enfant et le travail du virtuel*).[214] On ne pourra jamais dire qu'un bébé *in utero* n'est pas *réel*. On dira en revanche qu'il est *virtuel* : il n'est pas encore un objet total, il est une *« anticipation objectale »* ; néanmoins, entre ses parents et lui s'instaure déjà une relation d'objet, d'objet *virtuel*. En conclusion de cet article, S. Missonnier élargit sa théorie à d'autres objets : *« Jouer aux jeux vidéo, établir un diagnostic à distance du patient lors d'une vidéoconférence, trouver sa dulcinée dans un chat, "rencontrer son bébé" à l'échographie sont autant de traces d'une seule et même virtualisation qui modifie l'enveloppe culturelle de la relation d'objet »* (*Ibid.*). Quel que soit l'objet virtuel, il est réel mais n'est pas *là* ; S. Missonnier parle de *« présence de l'absence »*[215]. Michael Civin[216], envisageant la relation d'objet virtuelle par le média Internet, se réfèrera directement à Mélanie Klein et parlera de « relation d'objet partiel » : *« Pour Civin, l'investissement […] de ce type*

---

[213] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press, 2000. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002. Lexique, pp. 245-248, « Relation d'objet »).

[214] MISSONNIER, S. (2000), « Le vieil homme, l'enfant et le travail du virtuel ». Texte disponible en ligne : http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p9.htm (texte paru dans *Spirale*, n°14, « Les bébés de l'an 2000 », Érès, 2000). (Article de R. Diatkine : « Les fantasmes des parents et l'enfant virtuel », In « Introduction à la théorie psychanalytique de la psychopathologie de l'enfant et de l'adolescent », In LEBOVICI S., DIATKINE, R., SOULÉ, M., *Traité de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent*, Tome 2, Paris, PUF, 1985, 2ème éd. 1995.)

[215] Congrès du LASI « La présence de l'absence », 2-3 mars 2001.

[216] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002.

de relation d'objet partiel correspond à une réplique pathologique de ce qu'à décrit M. Klein chez l'enfant dans la position schizo-paranoïde. Pour se défendre contre des angoisses de persécution archaïques des relations mettant en présence les corps désirants, ces sujets vulnérables trouvent dans le cyberspace l'illusion d'externaliser et de contrôler leurs conflits internes » (S. Missonnier, Préface de *Psychanalyse du Net*, 2002)[217].

Nous situant dans la lignée de ces travaux théoriques, nous avons choisi de rattacher notre réflexion sur l'objet à la théorie de M. Klein (1952), d'une part parce qu'y apparaît la notion de « clivage »[218] (du néerlandais *klieven*, *« fendre un minerai cristallisé »*, un diamant, puis, au sens figuré, *« scinder (un tout) en parties »*[219] – mécanisme *schizo*ïde : l'objet est véritablement scindé en deux extrêmes opposés), d'autre part parce que ce clivage résulte de l'angoisse de persécution.[220] Or, nous postulons que le refus, ou l'impossibilité, d'accéder au principe de réalité résulte du même type d'angoisse. Précisons que les travaux de S. Missonnier et de M. Civin sont exclusivement consacrés à l'objet et à la relation d'objet virtuel. Les objets que nous envisageons dans notre recherche sont les personnages (et les joueurs) de jeu de rôle en général, qu'il s'agisse, sur table, d'un simple personnage imaginaire (relation d'*objet imaginaire* : les joueurs sont en contact par l'intermédiaire d'un personnage) ou qu'il s'agisse, en ligne, d'un avatar virtuel.

Nous noterons qu'en parlant de « refuge dans la rêverie », nous nous situons dans une perspective comportementale. En effet, ce repli de la personne en elle-même survient en réaction à des *« facteurs stressants »*. Mais notre approche explicative de ce comportement est psychanalytique. Nous établissons donc un lien entre un concept de type comportemental (refuge dans la rêverie) et la théorie psychanalytique (définition

---

[217] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002 ; MISSONNIER, S., Préface de la traduction française. La version originale du texte de cette préface a été simplifiée suite à la demande de l'éditeur Hachette. Nous citons ici la version originale, qui n'est donc pas celle publiée dans l'ouvrage. Cette première version du texte est consultable à l'adresse suivante :
http://carnetpsy.com/Parutions/ParutionsduMois/05.2003.2.htm (au 1er février 2004).

[218] S. Freud a développé la notion « clivage du moi », mais le « clivage de l'objet » est un mécanisme décrit par Mélanie Klein.

[219] REY, A., *Dictionnaire historique de la Langue française*, Tome 1/2, article « Cliver », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993/ 2000.

[220] Chez Freud, l'accès à l'objet total dépend uniquement du processus maturatif. La théorie de la position paranoïde-schizoïde est proprement kleinienne.

freudienne de la rêverie ; théorie kleinienne du clivage de l'objet, qui caractérise les relations intra-jeu, c'est-à-dire intra-rêve diurne).

2.2.3.1 L'entrée dans le monde.

C'est dans le monde imaginaire, ou imaginaire virtuel, que vont s'inscrire les relations d'objet partiel (relations d'objet imaginaire et relations d'objet imaginaire virtuel ; l'objet est le personnage imaginaire dans le jeu de rôle sur table, et est le personnage imaginaire virtuel, ou avatar, dans le jeu en ligne). L'espace géographique fictif, le monde du jeu (monde de *Dark Age of Camelot* : Albion, Hibernia, Midgard…), n'est pas un *objet* en soi : on n'est pas précisément en *relation* avec le monde, on l'habite. On y entre : sur table, le maître du jeu, guide, y introduit les joueurs ; en ligne, par exemple dans le MMORPG *EverQuest*, le joueur qui se connecte voit apparaître à l'écran une page d'accueil : il clique sur "ENTER THE WORLD" et entre. Quoique le monde du jeu ne soit pas un objet au sens kleinien, nous nous permettons, élargissant la notion de « clivage », employant le terme au sens large, de le dire *clivé* : nous pensons que le joueur, réfugié dans la rêverie[221], a clivé le tout formé par le monde ordinaire et le monde imaginaire extra-ordinaire, *préférant* le second. Pourquoi est-il préféré ?

La fantasy, telle qu'on l'a définie plus haut – rêve diurne ou rêverie, activité imaginante et contenus imaginaires fantastiques, expression plus ou moins élaborée d'un fantasme ou accomplissement d'un désir – génère du plaisir ou, plus exactement, évite le déplaisir, évacue la tension déplaisante. En tant que le jeu de rôle est une forme de rêve, il constitue premièrement un **espace infini des possibles**, où tout désir s'accomplit, où tout est accessible, sans exception et sans délais d'attente, c'est-à-dire sans frustration : *« Oh ! Kitty ! Ce serait merveilleux si on pouvait entrer dans la Maison du Miroir ! Faisons semblant de pouvoir y entrer […] Faisons semblant que le verre soit devenu aussi mou que de la gaze pour que nous puissions passer à travers. Mais, ma parole, voilà qu'il se transforme en une sorte de brouillard ! Ça va être assez facile de*

---

[221] Rappel de la définition « Refuge dans la rêverie » : « *Mécanisme qui consiste en un recours – dans une situation de conflit psychologique ou lorsque le sujet est confronté à des facteurs stressants – à une rêverie diurne excessive se substituant à la poursuite de relations interpersonnelles, à une action en principe plus efficace ou à la résolution des problèmes […] Signification pour la pathologie : […] ce qui est inquiétant ici, n'est pas tant l'excès quantitatif de la rêverie, que la préférence donnée à l'activité imaginaire sur la vie réelle* » (S. Ionescu et al., 1997 ; nous soulignons).

passer à travers… » (L. Carroll, *De l'autre côté du miroir*, 1871/1998, p. 192)[222]. Toutes limites disparaissent : *« J'aurai aussi chaud ici que dans notre salon, pensa Alice ; plus chaud même, parce qu'il n'y aura personne ici pour me gronder si je m'approche du feu »* (*Ibid.*, p. 193).

Deuxièmement, l'espace du jeu constitue un **refuge** : on s'y réfugie (dedans) et l'on est ainsi protégé du dehors. Une fois dans le monde du jeu (rappelons que l'on accède à cet ailleurs par un *« transport de la présence personnelle »* – J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002), conte et rêve, on est hors du monde source de *« souci »* (G. Bachelard, *La Poétique de la Rêverie*, 1960/1986, p. 12), menaçant, persécutant : *« Dehors c'est la neige et le gel, / Les rafales de la tempête ; / Mais, dedans, un feu substantiel / A mis ton jeune cœur en fête. / Fascinée par les mots troublants, / Tu mépriseras l'ouragan. »* (L. Carroll, 1871/1998, dédicace p. 184). Dans le jeu en ligne, les images viennent s'adjoindre aux mots, composant un monde habitable immédiatement. Que l'on soit transporté hors du monde du souci ne signifie pas que l'on n'éprouve aucun souci dans le monde de la rêverie : par le biais de son personnage, le joueur peut être soucieux, puisqu'il doit trouver de nouvelles armes pour se défendre, chercher un élixir pour soigner sa blessure… et le maître du jeu doit songer à guider efficacement les siens pour faire avancer l'histoire. Mais dans le *« cours ordinaire des choses »* (G. Bachelard, *L'Air et les Songes*, 1943, p. 10), le souci est *subi* (passivement), vécu comme une tension déplaisante, limite au plaisir. Dans l'espace extra-ordinaire de l'aventure, le souci est *recherché* (activement), comme excitation participant au plaisir. Il faut d'ailleurs noter le caractère insolite, du point de vue de la théorie psychanalytique, de cette recherche de tension, *tension plaisante*. Selon la définition du principe de plaisir, la tension, que le joueur appelle, désire éprouver, ne saurait que générer du déplaisir quelle qu'elle soit. Il semblerait donc que l'on soit ici *au-delà du principe de plaisir*. Tout comme l'enfant dans le jeu du *vor-da*, qui répète, en vue d'éprouver le plaisir des retrouvailles, une expérience qui lui est pénible, le joueur, en s'imposant volontairement la tension pénible, *maîtrise* ainsi ses émotions et les objets qui lui imposent la tension. On peut supposer que le plaisir se situe en fin de partie, lorsque la tension a disparu, et qu'elle serait recherchée au départ en vue du plaisir qui résulte de son évacuation, et en vue du plaisir qui résulte de la maîtrise des objets qui ont généré la tension. Il semble qu'une telle démarche ait trait d'une part à la *catharsis* ou, selon la terminologie de R. Caillois (1958), à la recherche du *vertige* (par l'intermédiaire du *simulacre*) dans un but de purification, de purge ; d'autre part

---

[222] CARROLL, L. (1871), *Through the Looking Glass*, éd. Macmillan. Tr. fr. *De l'autre côté du miroir*, Paris, Gallimard (Folio classique), 1998.

à la volonté de maîtriser l'objet générateur de tension : les masques, dans les sociétés primitives, permettent à ceux qui les mettent de devenir les démons qu'ils redoutent, terrifiant à leur tour.

Dans le refuge, on maîtrise les émotions et les objets qui, dans le monde ordinaire, hors du refuge, ne sont pas maîtrisables et sont agresseurs potentiels. Le monde imaginaire est perçu comme un lieu idyllique, idéal. D'où l'intensité du trouble si quelque chose *là-bas aussi* se passe mal (le joueur peut ne pas parvenir à faire passer un niveau à son personnage en même temps que ses partenaires et se sentir inférieur, le personnage peut être tué…). La *« fonction du réel »* impose des contraintes que la rêverie vient pallier, *« fonction de l'irréel »* (G. Bachelard, 1960/1986, p. 12). Il n'y a pas de place pour le déplaisir subi. Un refuge (de *« refugere, reculer en fuyant »* [223]) est une retraite, un asile de personne ou d'animal traqué. On y entre en laissant le reste derrière soi : *« Leave the ordinary behind / YOUR LEGEND BEGINS HERE / [...] It's Your World Now ! »*[224] L'autre monde est resté de l'Autre Côté : *« Oh ! Comme ce sera drôle lorsque mes parents me verront à travers le Miroir et qu'ils ne pourront pas m'attraper ! »* (L. Carroll, 1871/1998, p. 193). Le Miroir, frontière, Passage, matérialise la scission.

2.2.3.2 Dans le jeu : relations d'objet clivé.

L'univers fictif du jeu sur table se situe dans l'espace mental (interne) du joueur individuel, et dans *« l'espace mental commun »* (Entretien, X.) – externe – des joueurs formant un groupe. L'univers fictif du jeu en ligne se situe dans le programme, à l'écran, sous les yeux du joueur (externe) et dans son espace mental (interne) au fur et à mesure qu'il se l'approprie (cf. 1.1.2). Dans les deux cas, les joueurs pénètrent dans cet espace, non sans avoir au Passage, lors du *« transport de la présence personnelle »* (J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002), intégré leurs personnages. Dès lors, ils sont dans le jeu, ailleurs et autres. Nous dirons qu'au sein du jeu, les joueurs, communiquant par le biais de personnages imaginaires (sur table) ou d'avatars (en ligne), ont des **relations d'objet partiel**. Ils n'ont pas accès à la totalité des individus

---

[223] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire de la Langue française*, Tome 8/9, article « Refuge », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1989.

[224] *Laissez derrière vous l'ordinaire, ici commence votre aventure, ceci est votre monde à présent.* Site extra-ludique d'*EverQuest*, http://www.eqrpg.com (adresse au 1er mai 2004), puis suivre les liens : → "HOME" → "*Check out the flash introduction to the EQrpg*". Nous conseillons au lecteur cette brève *introduction* à l'univers ludique d'*EverQuest*, qui lui permettrait d'*entrer* dans le monde, et serait un moyen d'actualiser la représentation peut-être encore virtuelle qu'il en a.

avec lesquels ils sont en contact et nous postulons que cela facilite ce contact. Si les personnes (individus-joueurs) constituent des objets totaux, elles sont ici clivées en un bon et en un mauvais objet, le personnage imaginaire joué, ou l'avatar animé, étant la résurgence du bon objet. Le sujet prendrait plaisir au jeu parce que l'espace investi est un espace idéal (qui s'oppose à la neige et aux rafales de la tempête du dehors) duquel l'objet persécuteur est exclu (dénégation). Ainsi, l'acte de jouer procure un soulagement de l'angoisse de persécution.

Différences dans la relation d'objet.

> Jeu de rôle en ligne.

Les objets persécuteurs (mauvais) se trouvent de l'Autre Côté, à l'extérieur de l'espace fictif. Les avatars sont les bons objets, idéalisés, avec lesquels il est possible d'être en contact sans risque, rassurants. On observera que le jeu de rôle en ligne induit une relation d'objet partiel spécifique. De même que le sujet s'absente doublement lorsqu'il joue, par l'imagination (*« technologies molles de conscience »* – T. Shulga, 2002) et par la connexion à Internet (le virtuel *« n'est pas là »* – P. Lévy, 1998, p. 17), l'objet de la relation est deux fois partiel : il est imaginaire (avatar : Elfe, Mage, Troll…) ET virtuel (avatar dans un monde virtuel, c'est-à-dire *« hors-là »*). À la *partition* de l'objet total – il n'est plus que Mage – s'ajoute la mise à distance de la partie mauvaise par la machine et la technologie d'Internet. Dans le jeu sur table, les personnes ne sont plus que personnages, mais elles sont encore en présence, là. Le joueur de MMORPG non seulement est seul face à son écran [225], mais encore met à distance deux fois les individus avec lesquels il communique.[226]

[225] Les joueurs en cybercafé, quoique plusieurs dans une même pièce, s'adressant parfois la parole, sont également seuls face à l'écran animant leur personnage. Il est possible que les joueurs en cybercafé redoutent moins le contact social (un cybercafé est souvent un petit espace rempli de monde) néanmoins nous ne saurions l'affirmer. En effet, un certain nombre de joueurs jouent en cybercafé non dans le but d'être en contact avec d'autres joueurs, mais parce qu'ils n'ont pas d'autre choix (pas d'ordinateur personnel, pas de connexion ADSL…). Précisons que les participants à notre recherche ne jouent pas en cybercafé au moment de l'interview.

[226] Dans les chats, le chatteur a un pseudonyme, parfois même un avatar. Il incarne donc un personnage virtuel imaginaire. Mais la démarche est différente : le chatteur n'est ni Druide, ni Chevalier, ne vient pas sur le site pour incarner un Druide ni pour tuer des monstres. Le joueur a un avatar (personnage virtuel imaginaire) ET cet avatar est un Druide, un Ogre…, ainsi doublement imaginaire.

Pour les joueurs en ligne, la recherche de l'objet total, en tant que dépassement de la relation d'objet partiel clivé, correspondrait à la démarche de rencontrer IRL, avec les risques de déception qu'elle comporte (la personnalité du joueur entre en concurrence avec l'image de l'avatar auquel le joueur a été identifié jusqu'ici). Nous présumons que les joueurs ayant fait, ou aspirant à faire, cette démarche éprouvent moins le besoin de tenir à distance les objets. Les mécanismes de défense de clivage et de dénégation sont moins actifs, ce qui signifie que la poussée de l'angoisse, et le vécu persécutif, sont moindres.

> Jeu de rôle sur table.

T. Shulga (2002) note que le jeu sur table inclut trois plans de présence (les joueurs passant de l'un à l'autre en permanence) : •le *« plan imaginaire »*, où ont lieu les relations entre personnages (interprétés par les joueurs, qui sont *dans leur peau*) ; •le *« plan de remarques »*, où l'on sort de l'action pour décrire un paysage, un personnage (ici l'identification au personnage s'affaiblit pour un temps) ; enfin •le *« plan réel »*, cadre de l'interaction (la table), où ont lieu les relations entre joueurs (en dehors de l'action de jeu). On serait tenté de dire qu'au second plan de présence s'observent des relations d'objet total (lorsque le MJ devient narrateur, on sort effectivement de l'immersion dans l'imaginaire où seuls les personnages, joueurs et non-joueurs, communiquent) et au troisième plan plus encore. Néanmoins, en ce qui concerne le *« plan de remarques »*, il nous semble que l'individu-narrateur, s'il n'est plus personnage, reste maître du jeu. Les joueurs l'écoutent en tant que MJ. De plus, son discours d'une part est intégré à l'action fictive, apportant des éléments supplémentaires ; d'autre part mobilise l'imagination des joueurs, qui doivent situer leur personnage dans le nouveau paysage décrit. En ce qui concerne les échanges au *« plan réel »*, précisons que le cadre (la table) reste celui du jeu. Dans les parties auxquelles nous avons assisté ou participé, ces échanges premièrement étaient rares (les maîtres du jeu ne les « permettant » que peu), deuxièmement étaient brefs et discrets (chuchotement rapide à l'oreille), troisièmement n'impliquaient pas que l'on « sorte de table », encore moins de la pièce. De plus, d'après notre expérience, ces échanges ne sortent jamais tout à fait du cadre du jeu, même s'ils ont lieu entre personnes et non entre personnages [227]. Il n'y a donc pas recherche de l'objet total durant la partie ; le maître du jeu aurait même tendance, fort de son rôle de maître, à

---

[227] Exemples : « Quelle heure est-il ? » « Tu me passes les gâteaux ? » « Comment s'appelle le personnage déjà ? »...

la proscrire. Nous irons d'ailleurs jusqu'à dire que les échanges du troisième plan de présence n'ont pas lieu entre *personnes* mais entre *joueurs*. La relation reste partielle : le personnage est un objet partiel mais le joueur l'est également. Il est venu *pour jouer*, à la table il n'est que *joueur*. Or un individu ne se réduit pas à son goût pour le jeu, à sa pratique ludique. Ici, en tant qu'il est appréhendé comme joueur, l'individu est *partagé*, il n'est pas une personne totale. Nous pouvons ici rappeler un fait apparemment anodin, et perçu comme tout à fait « normal » et légitime, que nous avons cité en note de bas de page dans notre Première Partie (1.2.2.2). Lors du premier jeu de rôle auquel nous avons assisté sans y participer, le maître du jeu nous a précisé que nous ne serions pas assise à la table, car *non-joueuse*. Et inversement, lors des parties que nous avons jouées, le meneur nous a priée de ne pas prendre de notes, d'être *uniquement joueuse*. Il nous semble que cette demande (non négociable) des maîtres du jeu rend bien compte de la *partition* de l'objet : on n'accepte à la table *que* le joueur, objet partiel.

Relation d'objet : précisions.

Précisons que l'étude de la relation d'objet, qui met l'accent sur la vie relationnelle du sujet, ne signifie pas principalement étude des relations réelles du sujet avec l'entourage. La relation d'objet est étudiée au niveau fantasmatique. Le sujet, qui entretient dans le jeu des relations partielles, éprouve l'angoisse de persécution et projette ses pulsions agressives sur l'objet persécuteur ; l'objet est perçu comme mauvais parce que le sujet projette sur lui un fantasme de haine. En retour, le mauvais objet, haï, agresse le sujet avec une haine égale à celle que le sujet projette sur lui ; l'angoisse de persécution du sujet sera renforcée, ainsi que sa haine de l'objet en retour. M. Klein (1952) parle d' *« allers et retours fantasmatiques »*, qui constituent un *« cercle vicieux »*.

Narcissisme secondaire et Idéal du Moi.

Nous irons plus loin, en disant que les individus-joueurs, qui ne peuvent appréhender l'Autre que dans ses aspects partiels, le fuient en définitive absolument, repliés sur eux-mêmes. Nous postulons en effet que les mondes de jeu sont des simulacres du monde fantasmatique de l'individu. *« Lorsque l'avatar est envoyé sur*

l'écran » (P. Attigui, 2001)[228], ou lorsque le personnage (jeu sur table) entre en action sur le *« plan imaginaire »* (T. Shulga, 2002), *« nous sommes dans un […] mouvement qui est […] retournement sur la personne propre, repli sur soi »* (P. Attigui, 2001).

Sur le plan économique, S. Freud a défini une balance énergétique entre libido du Moi et libido d'objet. Lorsque le sujet est en relation avec des objets, le Moi se désinvesti en libido au profit de la libido d'objet, c'est-à-dire qu'il s'appauvrit. Lorsque le Moi faible d'un sujet est soumis à des contraintes externes ou internes, qu'il se trouve menacé, on observe un retrait des investissements libidinaux des objets du monde extérieur, dans le but de renforcer l'investissement libidinal du Moi menacé. L'état succédant à ce retrait est le **narcissisme secondaire**. Rapprochant la théorie freudienne de la théorie déjà exposée de Mélanie Klein, nous dirons que ce retrait nous semble motivé par une angoisse semblable à celle qu'éprouve le nourrisson menacé par l'objet : l'angoisse de morcellement, la crainte de la désintégration. Le Moi primitif du bébé, faible, non intégré, tend à se fragmenter : c'est l'angoisse d'anéantissement éprouvée qui détermine la réaction défensive de clivage de l'objet en un bon et en un mauvais objet. De même, elle détermine le narcissisme secondaire. Le mouvement de *« transport de la présence personnelle »* (J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002), dont résulte l'*incarnation* du personnage imaginaire ou imaginaire virtuel (« avatar » tire son origine du sanskrit et signifie *« incarnation, descente (d'un dieu) sur terre »*)[229], correspondrait au mouvement de retrait de tous les investissements sur le Moi. Ainsi, paradoxalement, le sujet serait totalement coupé de l'Autre tout en donnant l'impression d'être en relation avec lui : en effet, on joue *en groupe* au jeu de rôle sur table et, connecté à Internet, on est en contact avec des milliers d'Autres.

Si les personnages incarnés par les autres joueurs sont les équivalents du bon objet et si le monde du jeu est le monde fantasmatique dans lequel il y a repli, le sujet, lorsqu'il incarne un personnage, s'identifie à l'**Idéal du Moi**. Formation narcissique, l'Idéal du Moi est une instance psychique qui sert de base d'identification à ce que l'enfant vivait au moment de sa toute-puissance infantile. Il s'agit d'une formation archaïque, qui représente le substitut du narcissisme perdu de son enfance, où il était son propre idéal[230]. Dans le narcissisme secondaire, le sujet a de nouveau accès à l'état

---

[228]ATTIGUI, P. Intervention au congrès du LASI, 3 mars 2001. Titre de l'intervention : *Le sexuel.com ? Une activation technologique du fantasme*.

[229] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, Tome 1/2, article « Avatar », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème édition 2000.

[230] Narcissisme primaire : Concept freudien. *« État précoce où l'enfant investi toute sa libido sur lui-même »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967). État sans différenciation entre le sujet et l'objet (état anobjectal), le stade du narcissisme primaire précède la reconnaissance progressive de l'objet.

de toute-puissance du Moi et cela renforce son Moi fragile mis en danger. Le recours au jeu est pour lui un moyen d'apaiser une tension trop forte qui, plus qu'une cause de déplaisir, est une menace pour l'intégrité du Moi. Précisons que cette notion d'« idéal » n'implique pas que le sujet-joueur incarne nécessairement des personnages « bons ». Cela sera souvent le cas, mais le sujet peut également projeter dans son personnage une part haïe de lui-même. De même, lors de l'introjection, l'objet partiel bon n'est pas seul à être introjecté ; l'objet partiel mauvais l'est également.

2.2.3.3 Hors du jeu : de l'Autre Côté.

Nous formulons l'hypothèse que le mode de relation (relation d'objet partiel clivé) observé intra-jeu n'est précisément pas circonscrit à l'espace du jeu. Nous inverserons même la perspective, en disant que le goût pour le jeu n'est peut-être que le symptôme, c'est-à-dire la manifestation, d'un trouble relationnel s'étendant à la vie sociale de l'individu dans sa globalité.

Pendant le jeu, dans le monde idéal du jeu, le sujet-joueur a des relations d'objet partiel : avec des personnages imaginaires et avec des joueurs dans le jeu de rôle sur table, avec des personnages imaginaires et virtuels dans le jeu de rôle en ligne. Hors du jeu, dans le monde du souci, zone de danger, nous pensons que l'individu entretiendra *a fortiori* des relations d'objet partiel. Les joueurs, les initiés, sont les bons objets, que l'on ne craint pas. En revanche, l'individu n'ayant jamais entendu parler du jeu de rôle ou n'ayant jamais joué est le mauvais objet. On fera ici retour sur la recherche de L. Trémel (2001), qui analyse la réception du jeu de rôle par la société et le discours stigmatisant de la presse. Que sont ici les médias – suspicieux, critiques et agresseurs – sinon un équivalent du mauvais objet persécuteur ? Et toute personne non-joueuse, si elle a entendu parler du jeu de rôle (sur table ou en ligne) ne le connaît que par le biais de la presse ; elle est donc, au regard du joueur, un persécuteur potentiel dont il faut se méfier. Franck Beau, sociologue participant au colloque du GET (2002)[231], note qu'il est très difficile pour le chercheur de gagner la confiance des joueurs de MMORPG et de les convaincre de participer aux enquêtes en

---

(Rappelons que tel n'est pas le postulat théorique de M. Klein : il n'y a pas de stade anobjectal mais relation d'objet dès la naissance.) Le prototype de cet état est la vie intra-utérine. L'objet de satisfaction est le corps propre, sur un mode auto-érotique car la pulsion investit des parties du corps (pulsions partielles). Le narcissisme primaire correspond à un état de toute-puissance du Moi.

[231] BEAU, F. Intervention au colloque du GET, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Note méthodologique, enquête sur les joueurs de MMORPG*. Texte de la conférence en ligne : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBeau.pdf (adresse au 1er mai 2004).

ligne. Il cite quelques réactions de joueurs : *« Et ça sert à quoi les études qui servent à comprendre les pratiques des joueurs ? Et surtout à qui ça sert ? Pour ma part, c'est niet »* (joueur DAOC – ActesBeau.pdf, p. 5). *« Il obtiendra bien quelques réponses, suffisamment pour faire une étude bidon, tirer des conclusions erronées, comme par exemple "les joueurs de MMORPG […] sont des paranoïaques schizophrènes à tendance asociale" […] Aurais-je trollé, fait une attaque, été grossier, diffamant là… oops… désolé »* (joueur DAOC, p. 5). F. Beau conclue que les arguments permettant de repousser ces critiques et de faire accepter le questionnaire en ligne *« portent sur la volonté de dé-stigmatiser cette pratique »* (p. 5). Les joueurs sur table sont tout aussi méfiants. Un joueur hésitant à participer à notre recherche note dans un mail, évoquant l'émission *Bas les masques* du 11 octobre 1995 (qui dénonçait les « dangers » des jeux de rôle) : *« Mireille Dumas a créé une génération de rôlistes paranoïaques… »*[232] Lors de notre première prise de contact, ce même joueur nous a conseillé, dans les premières minutes de notre entrevue, de lire, entre autres, l'ouvrage à visée justificative et dé-stigmatisante de J.-H. Matelly[233]. L. Trémel explique que le discours des médias a provoqué *en retour* un contre-discours de justification des adeptes (D. Guiserix, J.-H. Matelly, L. Trémel… sont eux-mêmes joueurs). Nous avons noté à plusieurs reprises, dans le compte-rendu que nous avons fait de l'étude de L. Trémel, qu'il critiquait le discours critique de la presse, sur un ton engagé. Les médias, face à la critique, n'en seront que plus critiques. Il semble que l'on soit ici dans un cercle vicieux qui n'est pas sans rappeler celui décrit par M. Klein (1952).

On peut ici revenir sur la théorie de la régression à l'état de toute-puissance du Moi, qui garantit le Moi des agressions internes et externes, le renforce, et rappeler quelques unes des caractéristiques des joueurs de jeu de rôle et de jeux vidéo notées par L. Trémel (2001) : les joueurs ont le souci de la distinction, se présentent comme des individus intelligents, voire doués, plus intelligents que la normale, au niveau d'éducation élevé, ayant une certaine culture ; leur parcours scolaire étant souvent *« hasardeux »* (L. Trémel, 2001, p. 131), ils mettent en cause le système scolaire et universitaire. Et les jeux de simulation sont présentés comme une *« activité intellectuelle de haut niveau »* (p. 57) par les auteurs, joueurs eux-mêmes, qui cherchent à légitimer leur pratique (discours à visée justificative). Les joueurs ont une haute opinion d'eux-mêmes et du jeu dont ils sont adeptes, qui évoque le retrait des investissements libidinaux sur le Moi, la toute-puissance et l'identification à l'Idéal du

---

[232] Boîte aux lettres personnelle sur http://www.yahoo.fr ; mail du 21 février 2002.

[233] Nous l'avons cité dans notre Deuxième Partie, 2.1.

Moi, qu'ils incarnaient déjà au sein du jeu dans le but de renforcer leur Moi fragile menacé.

Cette défiance vis-à-vis d'un monde extérieur persécuteur peut sans doute expliquer en partie la phase de « bizutage », parfois dure, par laquelle le joueur novice (*newbie*, dans le jeu en ligne) doit passer : n'entre pas dans le cercle qui veut. On notera par ailleurs que les joueurs cherchent fréquemment à faire découvrir le jeu de rôle aux non-initiés : *« Tous les rôlistes font toujours la promotion... "tu fais pas du jeu de rôle ? ah ? t'en fais ?" , ou "t'en fais pas ? ben tu devrais essayer... on va t'inviter à une soirée" ; donc on essaye quand même toujours, parce que c'est fantastique »* (Entretien, Z.). Ainsi, ou bien les joueurs se montrent méfiants, voire agressifs et rejetants, ou bien ils s'efforcent de faire du non-joueur un bon objet. Comme s'il n'était possible de supporter le contact avec un individu que par le biais du jeu : les joueurs parlent du jeu (les non-joueurs, face à un ou plusieurs joueurs ensemble, notent souvent qu'« ils ne parlent que de jeu de rôle »), et tentent de faire du non-joueur un joueur, de le *transformer*, d'en faire un objet partiel non menaçant.

2.2.3.4 L'angoisse de persécution.

Si la relation d'objet est étudiée au niveau fantasmatique, il est *« bien entendu que les fantasmes peuvent venir modifier l'appréhension du réel et les actions qui s'y rapportent »* (A. de Mijolla, *Psychanalyse*, 1996, concept « Relation d'objet »)[234]. Et en effet, on a observé dans le réel quotidien des individus-joueurs, des *manifestations* effectives de l'angoisse paranoïde (jeu fréquent, vie relationnelle en cercle fermé). On s'attend à ce que les études de cas nous permettent de mettre en relief d'autres manifestations de cette angoisse.

Où l'angoisse paranoïde, cause du trouble, prend-t-elle sa source ? Le Moi peut être soumis à des contraintes externes ou internes. L'angoisse peut donc prendre sa source dans le monde extérieur ou dans le monde intérieur. M. Civin (2000/2002) note : *« Pour la plupart d'entre eux [les gens], c'est dans les profondeurs de leur psyché que résident les plus impitoyables de leurs agresseurs potentiels. Pour échapper à ces agressions internes […], ils peuvent […] les considérer comme des menace extérieures et tenter de les fuir en s'isolant du monde »* (M. Civin, *Psychanalyse du Net*, 2000/2002, p. 171)[235]. L'isolement du monde se traduit chez les joueurs d'une part par la volonté (le désir) d'investir d'autres mondes, soit simplement imaginaires, soit imaginaires et

---

[234] MIJOLLA, A. de, MIJOLLA MELLOR, S. de [sous la dir. de], *Psychanalyse*, Paris, PUF, 1996.

[235] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002.

virtuels (double mise à distance de l'objet), et d'incarner des altérités ; d'autre part par une tendance à vivre en cercle fermé, entre joueurs. De plus, ces mondes soi-disant *autres* et ces *altérités* qui les habitent ne seraient en définitive que des calques de l'univers fantasmatique de l'individu, ce qui implique le retrait des investissements sur le Moi, le repli sur soi. Les sujets sont en contact avec des aspects partiels d'autrui ailleurs que dans le monde ordinaire. Et dans le monde ordinaire, ils restent en contact avec les personnes qu'ils savant susceptibles de les accompagner dans l'Autre monde. Ainsi, *« les correspondances externes de ces agressions internes [restent-elles] contrôlables »* (*Ibid.*). L'autre reste contrôlable tant qu'il n'est appréhendé que de façon partielle. Le sujet persécuté a naturellement besoin de contrôler, de maîtriser l'objet, pour mieux s'en protéger, et l'objet dans sa totalité ne peut être maîtrisé. La relation d'objet total est donc évitée car menaçante.

Si le joueur refuse le principe de réalité, si la rêverie diurne *« se substitue à la poursuite de relations interpersonnelles, à une action en principe plus efficace ou à la résolution des problèmes »*[236] (S. Ionescu et al., 1997), s'il y a retrait des investissements libidinaux des objets extérieurs et repli sur soi pendant le jeu, si les joueurs sont dans l'impossibilité, sinon de poursuivre des relations interpersonnelles, du moins d'accéder à la relation d'objet total, alors qu'en est-il de leur aptitude à la socialisation ? Qu'en est-il de leur vie *active* dans le monde ordinaire ? Font-ils le lien entre leur vie imaginaire extra-ordinaire (ce qu'ils vivent réellement en imagination dans les mondes imaginaires, par le biais de personnages imaginaires ou imaginaires virtuels) et leur vie réelle sociale ordinaire ? Ou bien les dissocient-ils ? Selon J. Suler (1996-2004), l'absence de lien entre les deux mondes et entre les deux types d'identité est en effet signe de pathologie dissociative.

D.W. Winnicott (1971) rapporte le cas d'une femme qui découvre au cours de sa psychanalyse que sa vie entière a été perturbée par la « fantasmatisation ». Pour cette femme, « fantasmer » s'oppose à vivre réellement. D.W. Winnicott, au contraire de S. Freud, établit une différence d'une part entre « rêver » (rêve nocturne) et « rêvasser » (*day-dream*, rêve diurne, fantasme), d'autre part entre l'imagination et la fantasmatisation : *« Le rêve [nocturne] va de pair avec la relation d'objet dans le monde réel […] À l'opposé, la fantasmatisation reste un phénomène isolé, qui absorbe de l'énergie mais ne participe ni au rêve, ni à la vie »* (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 40)[237]. L'imagination, au contraire de la fantasmatisation, *« constitue des formes de rêveries diurnes en relation avec le rêve nocturne et la réalité »* (S. Tisseron,

---

[236] Nous soulignons.

[237] WINNICOTT, D.W. (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

Psychanalyse de l'image, 1995/1997, p. 48)[238]. L'activité imaginative est *« organisatrice d'un projet sur le monde »* (*Ibid.*), ce qui n'est pas le cas du fantasme, stérile. Dans le fantasme, l'individu est apte à agir dans un état d'inactivité totale : *« La patiente peut être assise dans sa chambre et ne rien faire, sinon respirer, et pourtant elle a – dans son fantasme – peint un tableau »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 41). Il s'agit d'un état de dissociation : la patiente a peint ; pourtant, elle n'a pas peint. On est tout-puissant dans le fantasme. Dans l'imagination, en revanche, *« l'individu renonce à la toute-puissance dans la mesure où il accepte de confronter le contenu de ses rêveries avec la possibilité de leur réalisation »* (S. Tisseron, 1995/1997, p. 49). Nous rattacherons cela à notre première hypothèse : il y a pathologie lorsque la confrontation au principe de réalité est refusée. *« Dès qu'elle commençait à mettre quelque chose en pratique, à peindre ou à lire par exemple, elle rencontrait des limites qui la laissaient insatisfaite parce qu'à ce moment-là elle devait renoncer à l'omnipotence qu'elle avait réussi à maintenir dans l'activité fantasmatique »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 45) ; ici, la confrontation au principe de réalité n'est même plus refusée mais impossible : la réalité n'est plus rencontrée. Enfin, le fantasme peut provoquer une exaltation et une tension, mais sans décharge possible dans l'action. Au contraire, *« l'imagination est mobilisatrice de comportements organisés en relation avec ce qui s'y représente »* (S. Tisseron, 1995/1997, p. 49).

Nous dirons, en nous référant à la terminologie de Winnicott, que le jeu de rôle, pour ne pas être signe de pathologie, devra être affilié non au fantasme mais à l'imagination. Ainsi que l'explique J. Suler (1996-2004), le joueur doit pouvoir intégrer dans sa vraie vie (*real life*) ce qu'il a pris dans le monde imaginaire par le biais de son personnage (principe d'intégration). Il ne s'agit pas ici pour lui, bien entendu, de réaliser exactement ses rêveries, de devenir Guerrier ou Magicien (il y aurait alors *« contamination »* – R. Caillois, 1958), mais de *se découvrir* lui-même et d'*évoluer* : N. Yee (1999) constate que certains joueurs de MMORPG *« accèdent à leur véritable*

---

[238] TISSERON, S. (1995), *Psychanalyse de l'image*, Paris, Dunod; 2ème éd. 1997.

Précisons bien ici que la terminologie diffère en fonction des auteurs : selon Freud, « imagination », « fantasme », « rêve diurne » et « rêve nocturne » sont liés en tant qu'ils figurent l'accomplissement d'un désir. *« La problématique freudienne du fantasme, non seulement n'autorise pas une distinction de* nature *entre fantasme inconscient et fantasme conscient, mais vise bien plutôt à marquer les analogies, les relations étroites, les passages entre eux […] Dans le rêve, les rêveries diurnes [scènes, épisodes, romans, fictions que le sujet forge et se raconte à l'état de veille] utilisées par l'élaboration secondaire peuvent être en connexion directe avec le fantasme inconscient qui constitue le "noyau du rêve" »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, 1967, article « Fantasme »). Nous nous référons dans notre travail à la théorie freudienne. Nous énonçons la théorie de Winnicott parce qu'elle décrit le clivage fantasmer/vivre, qui intéresse directement notre recherche.

Moi grâce à leurs personnages », *« évoluent en tant que personnes »*, *« comprennent mieux certains problèmes de leur vie réelle et les résolvent »*[239]. Si aucun lien n'est fait entre les deux côtés du Miroir, si le monde imaginaire, ou imaginaire virtuel, et le monde ordinaire existent en parallèle, sans aucun pont entre les deux, il y a clivage. Le Miroir, qui sépare, est aussi Passage, frontière commune et donc lien. L'*avatar*, de par l'étymologie du mot, est *« un représentant des différentes modalités de l'incarnation et pour les internautes, il semblerait qu'il ait plus de réalité que leur propre corps. De même que pour Emma Bovary […] le fantasme avait lui aussi plus de réalité que la vie elle-même. Ce phénomène, aussi difficile à expliquer soit-il, révèle un clivage témoignant d'une tendance à la déliaison »* (P. Attigui, 2001). Sur table, le joueur *incarne* également un personnage ; le risque de déliaison existe donc aussi dans l'activité simplement imaginaire. Le joueur ne doit pas investir pleinement sa vie de personnage, imaginaire ou imaginaire virtuel, au détriment de sa vie ordinaire d'individu, mais lier les deux. C'est lorsque les deux mondes sont dissociés qu'il y a pathologie. Ainsi les habitants de la Matrice[240], ignorant qu'il existe un autre monde, dissociés, ont leur liberté, leur indépendance aliénée.

Synthèse 2.2.

*Les mondes imaginaires et imaginaires virtuels dans l'autre) seraient des **mondes idéaux, clivés** par rapport au monde ordinaire connu.

*Les relations que les individus-joueurs entretiennent •les uns avec les autres à l'intérieur de ces mondes (incarnant un personnage – imaginaire ou imaginaire virtuel), et •avec autrui dans le monde ordinaire connu, seraient des **relations d'objet partiel, clivé**.

*La crainte de la relation objectale pourrait déterminer un retrait des investissements libidinaux sur le Moi (**narcissisme secondaire**).

---

[239]YEE, N. (1999), enquête en ligne sur les joueurs de MMORPG, *Through the Looking Glass*, Questionnaire-Discussion, http://www.nickyee.com/rpg/quesdis.html :

•"*They might begin to think and talk like their character in real life. To others, it might seem that the introvert is becoming someone else. To introverts, it will feel like they are becoming their real selves*" (type Introverti).

•"*They are able to learn a lot about themselves and they find that they grow as a person through participating in RPG's*" (type Intuitif).

•"*Through their characters, they are able to better understand and resolve some of the problems they have in real life*" (type Intuitif).

[240] *The Matrix* (1998), film de Larry Wachowski ; sortie nationale le 23 juin 1999.

*De la *préférence* accordée aux expériences intra-monde imaginaire et de la relation d'objet partiel découlerait la **dissociation** monde ordinaire/monde imaginaire et individu/personnage incarné.

2.3 D. W. WINNICOTT. Phénomène transitionnel. Aire intermédiaire d'expérience. Du rêve éveillé à la *Poiesis*.[241]

Le *Role Playing Game*, jeu de rôle, est à la fois *game* et *playing* (D.W. Winnicott, 1971), une activité réglée et fictive (R. Caillois, 1958). Dans la Préface de *Jeu et réalité* (1971/1975), J.-B. Pontalis note : *« L'auteur […] tient pour essentielle la distinction entre le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours (*game*) et celui qui se déploie librement (*play*) »* (p. VIII). Selon R. Caillois, *« les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt réglés ou fictifs »* (R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, 1958/2003, p. 41). La distinction de R. Caillois diffère quelque peu de celle de D.W. Winnicott : la fiction, le *comme si* remplace la règle, qui crée par elle-même une fiction, séparant le joueur de la *« vie courante, laquelle ne connaît aucune activité que ces jeux s'efforceraient de reproduire fidèlement »* (*Ibid.*, p. 40). D.W. Winnicott voit *« dans les* games, *avec ce qu'ils comportent d'organisé et de volonté de maîtrise, une tentative qui cherche à prévenir ce qu'il y a d'affolant dans le dérèglement du jeu »* (Préface de *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. VIII). Ainsi, le jeu de rôle serait, selon R. Caillois, ne double fiction, et selon D.W. Winnicott, un jeu tout à la fois réglé et déréglé, sécurisant et *« affolant »*. Il serait donc par essence entre-deux ; les joueurs joueraient avec les limites : entre le cadre de la règle et l'imaginaire comme espace infini des possibles, entre vie ordinaire et vie extra-ordinaire, voire *« hors-là »* (P. Lévy, 1998, p. 17), entre deux mondes séparés et liés par le Miroir, entre soi et non-soi. Il y a toujours un risque de **Vertige** à la lisière de la Mimicry ; nous avons en effet conclu que le but du jeu, en

---

[241] Ouvrages de référence :

*CAILLOIS, R. (1958), *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; 2003, Gallimard (Folio Essais, n° 184).

*CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002.

*FREUD, S. (1908), *Der Dichter und das Phantasieren*, In *Sammlung kleiner Schriften zur Neurosenlehre : zweite Folge*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke, 1909. Tr. fr. *La création littéraire et le rêve éveillé*, In *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933.

*LAPLANCHE, J. et PONTALIS, J.-B. (1967), *Vocabulaire de la Psychanalyse*, Paris, PUF.

*WINNICOTT, D.W. (1958), *Through Paediatrics to Psycho-Analysis*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969. Première partie, chapitre 8 *« Objets transitionnels et phénomènes transitionnels [1951-53] »*, pp. 109-125. Ce chapitre de théorisation de l'objet et des phénomènes transitionnels est rédigé à partir d'un exposé présenté à la Société Psychanalytique Britannique le 30 mai 1951.

*WINNICOTT, D.W. (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

termes de poétique, était la *catharsis* et, en termes psychanalytiques, le soulagement d'une tension interne génératrice de déplaisir et menaçante. Nous avons postulé par ailleurs que l'acte de jouer était un moyen de **maîtriser** l'objet menaçant.

Nous avons jusqu'ici formulé l'hypothèse que le sujet-joueur présentait un trouble de l'investissement objectal, son mode de relation d'objet étant marqué par le clivage, mécanisme défensif (accès à la relation d'objet total impossible). Et nous avons supposé que le goût pour le jeu de rôle était le symptôme, la manifestation, d'une pathologie relationnelle au sens large susceptible d'affecter l'individu dans sa compétence sociale. Nous souhaiterions à présent poursuivre notre réflexion en envisageant le jeu de rôle non plus seulement comme **manifestation** du trouble, mais comme **moyen** de résorption, remède. Dans ce but, nous nous réfèrerons à la théorie de D.W. Winnicott (1951, 1971).

2.3.1 Théorie.

<u>L'aire intermédiaire d'expérience.</u>

D.W. Winnicott (1951, 1971) note que l'on a coutume de se référer à l'*« épreuve de réalité »* et de distinguer la perception et l'aperception, la réalité extérieure et la réalité intérieure du sujet. Il estime insuffisante cette double définition de la vie humaine et introduit un troisième espace de vécu : une zone intermédiaire entre la réalité intérieure et la réalité extérieure, qu'il nomme ***« aire intermédiaire d'expérience »***. *Intermédiaire* ne signifie pas espace *distinct isolé*, mais lieu de *rencontre* : dans cette zone, la réalité intérieure et la réalité extérieure contribuent l'une et l'autre au vécu. *Expérience* traduit *experiencing* : l'anglais met donc l'accent sur le mouvement, le processus. L'*expérience* n'est pas un état statique. Elle est un état intermédiaire entre *« l'inaptitude du petit enfant à reconnaître et à accepter la réalité et son aptitude croissante à le faire »* (D.W. Winnicott, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1958/1969, p. 111). La zone est un lieu de *passage*, entre-deux.

<u>Phénomènes et objets transitionnels.</u>

Dans cette aire se situent les **phénomènes transitionnels**, qui sont des intermédiaires entre l'auto-érotisme (subjectif) et la relation objectale vraie (perception objective). On citera quelques uns de ces phénomènes : le babillage du nourrisson, chez l'enfant plus grand un geste habituel ou une mélodie fredonnée avant de s'endormir. Ce sont là des schèmes de comportement qui constituent une défense

contre l'angoisse. Le bébé peut également découvrir et utiliser un objet pour se rassurer : un coin de couverture, un mouchoir… des objets mous (*soft toys*), puis des objets durs (*hard toys* ; objets en bois, en métal…). Dès lors que le bébé l'utilise, l'objet acquiert une valeur transitionnelle, devient **objet transitionnel**. D.W. Winnicott le nomme aussi *« première possession non-moi »* (D.W. Winnicott, 1958/1969, p. 113), parce que le bébé ne le situe ni à l'intérieur de lui-même (ce n'est pas un objet interne au sens où l'entend Mélanie Klein, un concept mental, une hallucination), ni à l'extérieur, dans le domaine de la réalité partagée (objet externe). Phénomènes et objets sont *transitionnels* en cela qu'ils permettent à l'enfant en développement d'accéder à l'objectivité. Ils sont ce que l'on perçoit du *mouvement* évolutif de l'enfant, qui peu à peu sera à même de distinguer *« le fantasme et le fait réel »*, *« les objets internes et les objets externes »*, *« la créativité primaire et la perception »* (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 14). Ils sont donc à la fois ce qui rend la progression possible et ce qui traduit qu'elle est en cours. D.W. Winnicott situe l'apparition du modèle des phénomènes transitionnels au *« quatrième, sixième, huitième ou douzième mois »* de la vie (*Ibid.*, p. 12). Il peut persister après la petite enfance (l'objet primitif peut rester indispensable au moment de l'endormissement) ou réapparaître par intermittences, s'il y a carence affective ou menace d'une angoisse dépressive (besoin d'un objet spécifique, recours à un schème de comportement).

<u>L'expérience illusoire et l'aire de l'illusion.</u>

Cette expérience que fait l'enfant de l'aire intermédiaire est une **expérience illusoire**. Elle rend possible la relation ultérieure entre l'enfant et le monde. La première expérience d'illusion a lieu lorsque la mère suffisamment bonne s'adapte activement et presque totalement au besoin de son enfant. Le sein, dès que le besoin s'en fait sentir, est presque immédiatement présent et satisfait le besoin. Cette adaptation parfaite, nécessaire au début de la vie, donne au bébé l'*illusion* que le sein est une partie de lui-même. D.W Winnicott parle ici d'« expérience d'omnipotence » : le sein est comme sous contrôle magique. L'enfant, à partir de sa capacité d'aimer, ou à partir de son besoin, va créer et recréer le sein, et la mère va placer le sein réel précisément à l'endroit où le bébé est prêt à le créer, au bon moment. Le bébé a ainsi *« l'illusion qu'une réalité extérieure existe, qui correspond à sa propre capacité de créer »* (créativité primaire – D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 22). Il n'y a pas d'échange entre la mère et l'enfant, puisque *« l'enfant prend au sein ce qui est partie de lui-même »* (et *« la mère donne du lait à un enfant qui est partie d'elle-même »* – *Ibid.*). Peu à peu, la mère devra désillusionner l'enfant, c'est-à-dire l'amener à distinguer ce qui est

« subjectivement conçu » de ce qui est *« objectivement perçu »* (*Ibid.*, p. 21). L'adaptation devra cesser d'être parfaite, magique, et le bébé bénéficiera de l'expérience de la frustration : une *« adaptation incomplète au besoin rend les objets réels, c'est-à-dire aussi bien haïs qu'aimés »* (p. 20). Mais ce n'est que grâce à cette expérience illusoire du début de la vie qu'il pourra accéder à la perception objective et donc à la relation avec un objet extérieur. L'aire de l'illusion, où s'inscrit l'expérience illusoire, et l'ensemble du processus *illusion→désillusionnement*, est un espace intermédiaire entre la réalité intérieure (créativité primaire) et la réalité extérieure (perception objective). L'objet et les phénomènes transitionnels, que nous avons définis plus haut, s'inscrivent dans cette aire intermédiaire et interviennent dans le processus *illusion→désillusionnement*, mouvement, passage du dedans au dehors. D.W. Winnicott définit l'aire intermédiaire et le rôle des phénomènes transitionnels comme suit : *« L'aire intermédiaire à laquelle je me réfère est une aire, allouée à l'enfant, qui se situe entre la créativité primaire et la perception objective basée sur l'épreuve de réalité. Les phénomènes transitionnels représentent les premiers stades de l'utilisation de l'illusion sans laquelle l'être humain n'accorde aucun sens à l'idée d'une relation avec un objet, perçu par les autres comme extérieur à lui »* (p. 21).

L'objet transitionnel sera progressivement désinvesti, non parce qu'oublié ou perdu mais parce que les phénomènes transitionnels dans leur ensemble vont se répandre dans la zone intermédiaire qui subsiste toujours, tout au long de la vie, entre la réalité psychique interne et le monde externe.

Jouer.

« Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu », *playing*, acte de jouer [242] (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 73). À l'instar des premières expériences illusoires, dans leur continuité, le jeu s'inscrit dans un **espace potentiel** se situant entre la mère et l'enfant – le terrain de jeu. C'est dans la confiance en la mère que le jeu prend sa source, lors de la première expérience d'omnipotence, expérience (illusoire) magique. Sur le premier terrain de jeu s'entremêlent la réalité psychique personnelle du bébé et l'expérience de contrôle des objets réels. En cela, le jeu est essentiellement *précaire* : la magie est précaire – magie du contrôle du réel, magie de la relation de confiance mère-bébé. Progressivement, la relation de confiance établie autorisera l'introduction, dans l'espace potentiel, de la propre activité de jeu de la mère, c'est-à-dire d'un élément extérieur. Le jeu va ainsi permettre à l'enfant

[242] Le *play* est le jeu lui-même. Le *playing* est l'activité de jeu, le jouer.

d'accéder à la perception objective, de renoncer au magique, *« d'aller du principe de plaisir au principe de réalité »* (*Ibid.*, p. 19). Rappelons que seul le passage par l'illusion rend le désillusionnement possible.

Dans l'aire de jeu, lieu intermédiaire entre le subjectif et l'objectivement perçu, l'enfant rassemble des élément appartenant à la réalité extérieure (objets, phénomènes qu'il manipule) et les met au service de sa réalité interne. On dira aussi q'il extériorise une part de sa réalité personnelle (*« échantillon de rêve potentiel »* – p. 73) et qu'il la mêle aux éléments de la réalité extérieure. Il investit ces éléments *« en leur conférant la signification et le sentiment du rêve »* (p. 73). Précisons que la réalité psychique interne est localisée *« dans l'esprit, dans le ventre, dans la tête ou ailleurs, à l'intérieur des limites de la personnalité individuelle »* (p. 75). Pour à la fois s'extraire de lui-même et contrôler les objets, contrôle qui permet de concevoir l'existence d'une réalité extérieure qu'il est douloureux de percevoir telle, l'enfant doit passer par l'agir et le faire : *« Jouer, c'est faire »* (p. 59). Le jeu se situe dans un espace d'*action créative*. Cet espace n'est ni le dedans, ni le dehors : les objets, les phénomènes que l'enfant manipule dans le jeu, au moyen desquels il crée, ne sont ni sous contrôle magique (comme l'est l'objet interne, au-dedans), ni hors de contrôle (comme l'est la mère réelle, le non-moi, la partie répudiée du monde que l'individu reconnaît difficilement et douloureusement comme au dehors). Le bébé qui contrôle magiquement l'objet *pense et désire*. L'enfant qui cherche à accéder au principe de réalité en contrôlant les objets au travers du jeu, *fait*, c'est-à-dire *agit créativement*. Il ne s'agit plus du même contrôle. Notons encore que le jeu, qui s'inscrit dans un espace précis, s'inscrit aussi dans le temps : *« Faire des choses, cela prend du temps »* (p. 59). Le jeu, en tant que mouvement, de l'illusion à la désillusion, se situe nécessairement dans le temps.

L'expérience créative.

Le but du jeu serait en somme de mettre en forme l'*informe* : par sa créativité – le *playing*, le faire – l'enfant se découvre lui-même, accède à son « je », parvient à se situer par rapport au monde interne et au monde externe, à maintenir les deux distincts *« et néanmoins étroitement en relation »* (D.W. Winnicott, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1958/1969, p. 111). Cette capacité de créer perdure tout au long de la vie chez l'individu bien portant. La créativité permet l'approche de la réalité extérieure ET c'est en étant créatif que l'individu en quête du soi se trouvera. La créativité est *« la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure »*, un *« mode [...] de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue »* (*Ibid.*). Un individu en bonne santé est un individu créatif, c'est-à-dire capable

d'appréhender la réalité extérieure de façon objective ET d'être en contact avec le monde subjectif, ni absolument replié sur lui-même, coupé de la réalité externe (schizoïde), ni exclusivement en contact avec *« les choses de la vie »*, coupé du *« rêve »* (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 94).

2.3.2. Du Role Playing Game à la *Poiesis* : *« À la quête du soi »*.[243]

Nous avons formulé jusqu'ici un certain nombre d'hypothèses que nous synthétiserons en disant que la réalité extérieure – ou monde extérieur, ou ordinaire – apparaît comme une source d'angoisse, de tension pour les individus-joueurs, et que le goût pour le jeu de rôle est le symptôme de cette angoisse. Nous souhaitons à présent mettre ces conjectures en rapport avec la théorie que nous venons d'exposer.

La théorie de D.W. Winnicott (1951, 1971) pourrait se résumer ainsi : l'individu doit nécessairement et en permanence mettre en relation la réalité du dedans et la réalité du dehors tout en les maintenant distinctes, et cela suscite une tension extrême. Il existe un troisième lieu entre l'interne et l'externe, qui est en continuité avec l'aire de jeu du petit enfant, où cette tension peut être soulagée : l'aire intermédiaire d'expérience. Nous postulons que l'espace de jeu du joueur de jeu de rôle a quelque chose à voir avec cette aire *« de repos »* (D.W. Winnicott, 1958/1969, p. 111).

2.3.2.1 Accomplissement du désir et expérience illusoire.

Nous avons avancé l'idée que le jeu de rôle (sur table et en ligne), en tant que rêve diurne, était un accomplissement de désir, le moyen de soulager une tension, et par-là même une forme de refus du principe de réalité, de maintien dans le principe de plaisir. Rappelons que le désir est la réactivation de la trace mnésique qui a été constituée suite à l'expérience de satisfaction ; l'image mnésique est investie quand se présente de nouveau le besoin et l'accomplissement du désir est l'hallucination de la satisfaction. Selon D.W. Winnicott (1951, 1971), au début de la vie, le nourrisson qui éprouve un besoin, quel qu'il soit, voit ce besoin immédiatement satisfait par la mère bien adaptée : il a l'illusion que le sein fait partie de lui-même. Ces théories diffèrent en certains points, mais il n'entre pas dans notre propos de les énoncer. Nous dirons simplement que les deux étapes (l'une hallucinatoire, l'autre illusoire) doivent être

---

[243] WINNICOTT, D.W. (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975, p. 76.

dépassées en vue de l'accès au principe de réalité. Nous avons dit que le jeu de rôle, quoique de l'ordre de l'hallucination, procurait une satisfaction réelle différant le moment d'introduction du principe de réalité. Nous référant à D.W. Winnicott, nous formulons à présent l'hypothèse que le jeu de rôle peut être non plus seulement un **symptôme** du maintien dans le principe de plaisir, mais aussi un **moyen** de renoncement à ce qui serait une résurgence de la créativité primaire. On sait que c'est l'expérience illusoire, première expérience, qui permet d'accéder au désillusionnement, et donc à la *« perception objective basée sur l'épreuve de réalité »* (D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, 1971/1975, p. 21). Le jeu de rôle s'inscrirait dans l'aire intermédiaire d'expérience, lieu du processus *illusion→désillusionnement*. Il serait susceptible d'être un phénomène transitionnel en cela qu'il permettrait aux joueurs de se situer progressivement par rapport au monde extérieur, en renonçant à l'illusion magique et en acceptant la frustration. L'illusion qui existe chez le petit enfant est, chez l'adulte, inhérente à l'art, à la vie imaginaire, à la religion… (*Ibid.*, p. 9). Or le jeu de rôle, rêverie, est une forme de vie imaginaire. Il est donc une forme d'expérience illusoire. Et cette expérience est *« commune aux membres d'un groupe »* (autour d'une table – *Ibid.*, p. 24) ou d'une communauté virtuelle.

2.3.2.2 L'aire de l'entre-deux.

Nous avons posé l'hypothèse 1)que les joueurs de jeu de rôle entretenaient, dans le jeu et hors du jeu, des relations d'objet partiel traduisant une angoisse de persécution et un besoin de contrôler l'objet ; 2)que l'angoisse pouvait être cause d'un retrait des investissements libidinaux sur le Moi et que le personnage incarné était une forme d'Idéal du Moi ; 3)que les joueurs dissociaient leur vécu de personnage imaginaire, ou imaginaire virtuel, de leur vécu de personne, ayant tendance à préférer la rêverie (refuge).

Par essence entre-deux, le jeu de rôle se situerait entre l'incapacité à reconnaître et à accepter la réalité extérieure et la capacité qui sera progressivement acquise de le faire.

Repli sur soi ?

Le désir d'incarner différents personnages, altérités, de parler par la bouche d'un autre, semble le signe d'une recherche de soi-même. Ces altérités, autres, sont, nous l'avons dit, des parts de l'identité du joueur-individu (J. Suler, 1996-2004), voire des représentations de l'Idéal du Moi (l'avatar qui s'incarne n'est-il pas,

étymologiquement, *« un dieu »* qui *« descend sur terre »* ?)[244]. De même que la petite fille qui joue à la maman avec une poupée s'approprie son identité de future mère, le joueur de jeu de rôle chercherait à s'approprier, à travers ses rôles, une part de son identité encore virtuelle. J. Suler (1996-2004) n'hésite pas à affirmer que les *autres* personnages sont perçus par le joueur non comme les extensions identitaires d'*autres* chatteurs, mais comme les extensions d'éléments de son identité propre et de personnes importantes de *son* existence propre (présentes dans sa psyché sous forme de représentations). Notons que l'enfant qui joue peut soit utiliser un objet (une figurine de Batman, une Barbie-princesse), soit se déguiser lui-même en Batman ou en Princesse et jouer le rôle. Le premier cas se rapproche du jeu en ligne, où l'avatar est visible à l'écran : le joueur le fait bouger, agir, parler ; le façonnant ainsi à sa convenance, il accomplit un désir, élabore un scénario (fantasmatique), ce qui n'est pas sans évoquer la projection[245]. Dans le second cas, l'objet a été introjecté, tout comme l'est le personnage joué par le joueur sur table. Dans les deux cas, les joueurs *font des choses* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 59) ; il y a expérience illusoire et l'individu peut exercer sa créativité, explorer un espace des possibles et ainsi se trouver lui-même, grâce à cet élargissement des possibilités.

Mais pour cela, il est essentiel qu'il n'y ait pas dissociation : le personnage est un objet transitionnel efficace, moyen de parcourir la distance de l'illusion au désillusionnement, si le sujet en fait « correctement » usage. Il peut *« [connaître] des vicissitudes liées à la manière dont on l'utilise »* (M. Civin, 2000/2002, p. 68). La créativité doit être un moyen de contact avec la vie extérieure, un moyen de s'extraire du soi, de sa perception subjective. D.W. Winnicott définit le jeu comme une expérience créative intervenant dans le processus de désillusionnement. S'il est prétexte au repli sur soi, et que découle du *playing* un retrait dans le rêve de type schizoïde, alors le jeu a été détourné. Le *but du jeu* est que l'individu-joueur SE trouve à travers son personnage, et non qu'il s'invente une autre identité dissociée. Il devra faire le lien entre les deux identités, ou, plus exactement, ne pas nier qu'elles ne font qu'une.

---

[244] REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, Tome 1/2, article « Avatar », Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème édition 2000.

[245] Nous avons défini plus haut l'identification projective (2.2.2.3). Elle peut concerner autant les parties bonnes que les mauvaises ; le sujet va situer dans l'objet une part de lui-même, aimée ou haïe.

Angoisse de persécution et relation d'objet.

La théorie des phénomènes transitionnels (1951, 1971) nous permet d'envisager le jeu de rôle non plus seulement comme **symptôme** d'une relation objectale pathologique due à l'angoisse de persécution, d'un repli sur soi (refuge dans la rêverie, narcissisme secondaire), mais comme **moyen** mis en œuvre pour accéder à la relation d'objet total. De même que l'enfant peut avoir recours aux modèles établis dans la petite enfance (exemple : objet moelleux indispensable au moment de l'endormissement) pour soulager la tristesse ou l'angoisse, nous pensons que le jeu de rôle, via le cybersystème ou non, est un équivalent des premiers phénomènes transitionnels, auquel le joueur recourt pour apaiser une angoisse. Jeu interactif (jouer, c'est d'abord échanger, être ensemble, disent les joueurs) [246], jeu de *rôle* (être quelqu'un et avoir un rôle à jouer), il pourrait être un moyen pour le joueur de se trouver, comme on l'a dit, et plus particulièrement de se construire en tant qu'être social. Par le biais de l'expérience illusoire, le joueur parviendrait au désillusionnement et renoncerait au contrôle de l'objet. L'expérience illusoire (expérience d'omnipotence), première expérience du nourrisson, est ce qui lui permettra ensuite de *« faire face au choc immense que représente la perte de l'omnipotence »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, pp. 99-100). En tant que résurgence, dans la vie adulte, de l'expérience illusoire, le jeu de rôle serait un moyen de renoncement au contrôle magique. Il serait un intermédiaire, et donc un moyen de contact, entre soi et l'autre, les autres personnages présents – formes d'objets transitionnels – n'étant ni *« sous contrôle magique comme l'objet interne »*, ni totalement *« hors de contrôle »* comme l'objet externe (*Ibid.*, p. 19). À ce contact partiel, le joueur verrait progressivement diminuer son angoisse de persécution et accèderait à la relation d'objet total, hors du jeu, dans la réalité externe sociale. Envisageant la théorie de M. Civin, relative aux suites de la relation d'objet virtuelle, S. Missonnier note : *« Les relations partielles sur Internet peuvent aussi favoriser la (re)conquête de rapports authentiques dans la vie en dehors du réseau »* (S. Missonnier, Préface de *Psychanalyse du Net*, 2002)[247].

Là encore, on notera que le jeu peut être détourné, au cas où le joueur n'aurait de contact que dans le jeu via les personnages, ou *dehors* mais uniquement avec ses amis joueurs, non socialisé.

---

[246] Cf. Première Partie, 1.2.1 et 2.4.1.1.

[247] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002 ; MISSONNIER, S., Préface de la traduction française. Première version du texte : http://carnetpsy.com/Parutions/ParutionsduMois/05.2003.2.htm (au 1er février 2004).

Aires.

Demeurant dans la métaphore géographique, nous dirons que les espaces imaginaires (exemple : un village du centre de la France) et imaginaires virtuels (l'île de Raven's Dust ou la planète Norrath) sont des zones intermédiaires d'expérience localisées entre le dedans et le dehors. Lorsqu'il les investit par l'intermédiaire du personnage, le joueur devient *préoccupé*. *« C'est la* préoccupation *qui marque essentiellement le jeu d'un enfant. Ce n'est pas tant le contenu qui compte, mais cet état proche du retrait qu'on retrouve dans la* concentration *des enfants plus grands et des adultes »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 73). Les joueurs « sont dedans ». On *fait des choses* dans ces lieux, et elles ne sont pas négligeables. S. Freud (1908) note que le jeu n'est pas le contraire du sérieux [248]. J. Thierry (2002)[249] confirme ce point : *« Rien n'est plus sérieux qu'un joueur devant EverQuest s'apprêtant à livrer bataille contre un monstre maléfique »* (*Les « branchés » d'EverQuest*, p. 59). Parce que ce qui s'y passe est sérieux, l'espace *« n'admet pas facilement les intrusions »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 73) : ainsi s'explique l'exclusion des non-joueurs (qui ne doivent pas être assis à la table) et la difficulté du passage par la phase de *newbie* dans le RPG en ligne, durant laquelle les nouveaux adeptes sont quelque peu malmenés.

Ces espaces, lieux d'interaction et de vie, ont leurs règles. Nous avons eu un aperçu de ces règles à travers le compte-rendu du travail de J. Thierry (2002) : la communauté des joueurs d'*EverQuest* forme un *« ensemble populationnel cohérent »*, organisé et donc réglé. De même dans le jeu sur table, certaines règles ne doivent pas être transgressées : on ne quitte pas la table, on évite de tenir des propos sans rapport avec le jeu, on reste dans son rôle, on écoute le maître du jeu lorsqu'il parle… Le jeu de rôle est un *game*. Nous pouvons envisager que la confrontation à ces limites intra-jeu peut amener l'individu-joueur à accepter ultérieurement les règles sociales extra-jeu. Ainsi envisagé, l'espace d'apprentissage des règles serait transitionnel.

---

[248] FREUD, S. (1908), *Der Dichter und das Phantasieren*, In *Sammlung kleiner Schriften zur Neurosenlehre: zweite Folge*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke, 1909. Tr. fr. *La création littéraire et le rêve éveillé*, In *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933. – *« Le contraire du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité »* (p. 70). Seule la première partie de la proposition retient ici notre attention.

[249] THIERRY, J. (2002). *Les « branchés » d'EverQuest. Socio-anthropologie d'un jeu de rôles en ligne*, Mémoire de Maîtrise de Sociologie, sous la direction de P. Bouvier, Université Paris X-Nanterre.

« La réalité psychique interne a une sorte de localisation […] à l'intérieur des limites de la personnalité externe » ; *« et ce que nous appelons la réalité externe se situe hors de ces limites »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 75). Le jeu (de même que la vie imaginaire, la religion, les arts…) est localisé dans la troisième aire. Ce lieu intermédiaire, en tant que l'acte de jouer au jeu de rôle s'y situe, a été nommé par T. Shulga (2002) *« espace combiné de présence »* [250] : il comprend l'ici et maintenant (environnement physique où se trouve corporellement l'individu) et les plans imaginaires (où il existe à travers son personnage). Nous sommes bien là entre l'intérieur et l'extérieur.

L'objectif est de finir la partie et de *sortir* du jeu. Tel est l'aboutissement du processus *illusion→désillusionnement* : être désillusionné. Le joueur peut voyager dans ces mondes autant qu'il le désire, mais il ne doit pas rester dans l'illusion ; sinon, là encore, le jeu est détourné, le mouvement évolutif n'aboutit pas. L'espace ne doit pas se transformer en *refuge*, devenant un lieu de vie à part entière, mais rester un entre-deux, intermédiaire. Les individus doivent être en contact avec la vie extérieure. Il s'agit d'éviter la scission : les individus qui ont perdu le contact avec le monde subjectif sont *« si solidement ancrés dans la réalité objectivement perçue qu'ils sont malades »*, ils *« se sentent irrémédiablement à distance du rêve »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, pp. 93, 94) ; les individus schizoïdes, qui *« voient le monde de façon toute subjective »* (*Ibid.*, p. 92) sont également malades, courent le risque de vivre *« sans établir un contact réel avec les choses de la vie »* (p. 94). Dans un cas comme dans l'autre, il y a *« quelque chose [qui] ne va pas, […] il y a une dissociation dans leur personnalité »* (p. 94). L'occupation de l'espace de jeu doit permettre de trouver le juste milieu, de mettre en relation *« la réalité du dedans et la réalité du dehors »* (p. 24) tout en les maintenant distinctes, et de soulager la tension que cette mise en relation suscite.

2.3.2.3 Du jeu créatif à la Création artistique.

Le jeu, tel que le définit D.W. Winnicott (1971) est par essence créatif. Par le *playing*, l'acte de jouer, qui est acte de faire, l'individu parvient à mettre en lien le dedans et le dehors. Le jeu de rôle est un *play* autant qu'un *game* : le jeu se déploie librement, cadré toutefois. Dans la limite de la règle, il est également *playing* : les joueurs, par le biais des personnages, agissent, *font des choses* et par-là même renoncent au contrôle magique et créent activement. Il est à noter que si tout jeu est créatif, le jeu de rôle l'est doublement : le joueur est *« à la quête du soi »*

[250] http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesShulga.pdf (p. 3).

(D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 76) et crée activement sa vie lorsqu'il joue[251], comme tout joueur. Mais dans le même temps, il produit quelque chose, participe à la création d'une histoire (cf. 1.1.2). Les joueurs sur table, qui ont introjecté les personnages, les créent absolument et *les vivent* dans un espace de création commun. Une histoire surgira de l'expérience illusoire commune, Création. En ce qui concerne le jeu en ligne, on a vu que les auteurs ne parvenaient pas à déterminer si le joueur était ou non créateur (cf. 1.1.2). Nous avons postulé qu'il l'était moins, le monde imaginaire et l'avatar n'étant pas introjectés mais visibles à l'écran. Le joueur en ligne est actif, et créateur, lorsqu'il *actualise* le monde virtuel, c'est-à-dire la Création du concepteur. Si le joueur n'intervient pas, la création du programmeur reste imparfaite : la pulsion créative ne prend pas *« forme et figure »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 97), la création reste un ensemble de données numériques, avortée, et le monde ne peut *« en être témoin »* (*Ibid.*). Le joueur en ligne participe à la création lorsqu'il l'actualise, c'est-à-dire lorsqu'il lui permet d'être pleinement.

S. Freud (1908) recherche dans le jeu de l'enfant *« les premières traces de l'activité poétique »* (S. Freud, *La création littéraire et le rêve éveillé*, 1908/1933, p. 70). Du jeu découlent les rêves diurnes de l'adulte : *« Au lieu de* jouer *il s'adonne maintenant à sa* fantaisie *»* (*Ibid.*, p. 71). Et du rêve éveillé découle, selon S. Freud, la *création littéraire*. Il nous semble que la théorie de D.W. Winnicott (1971) n'est pas sans rapport avec la théorie freudienne : *« [L]'aire intermédiaire d'expérience […] subsistera tout au long de la vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 25). La Création occupe le même espace que le jeu jadis. Nous formulons l'hypothèse que les joueurs de jeu de rôle, qui continuent à se chercher et à appréhender la réalité extérieure créativement au moyen du jeu (habituellement associé à l'enfance), et qui donnent *« forme et figure »* (*Ibid.*, p. 97) à une première création au sein même du jeu, sont des Créateurs en puissance. En quête d'eux-mêmes dans le jeu de rôle (comme on est en quête de soi dans tout jeu) et déjà créateurs, ils sont susceptibles, dans un champ intermédiaire élargi (non plus circonscrit au jeu de rôle), de devenir Créateurs. Le jeu

---

[251] L'individu adopte une certaine attitude face à la réalité extérieure. Soit il est créatif, soit il ne l'est pas, cette *« seconde manière de vivre dans le monde »* étant une *« maladie, au sens psychiatrique du terme »* : le *« mode créatif de perception […] donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue ; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est une relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure : le monde et tous ses éléments sont alors reconnus mais seulement comme étant ce à quoi il faut s'ajuster et s'adapter. La soumission entraîne chez l'individu un sentiment de futilité, associé à l'idée que rien n'a d'importance »* (D.W. Winnicott, 1971/1975,
p. 91).

de rôle serait une **transition**, phénomène transitionnel qui leur permettrait de se *réaliser*, dans la réalité extérieure, en choisissant des métiers de Création, c'est-à-dire en professionnalisant, somme toute, leur pratique ludique créative. Si la gamme des intérêts de l'individu ne s'élargit pas après un certain âge, s'il continue à centrer son intérêt sur le jeu de rôle exclusivement ou presque, alors nous postulons qu'il finira par exercer des métiers de Création, entrant ainsi en contact avec la réalité extérieure.

Le but d'un jeu de rôle sur table étant de raconter une histoire, de manipuler le langage, les mots, nous supposons que les rôlistes « table » s'orienteront vers les métiers de l'écriture, de la narration créative. Nous postulons en parallèle que le joueur en ligne, qui a jusqu'ici actualisé seulement la Création d'un autre, qui a *aimé* le contenu et le support de cette Création, soit s'orientera vers des métiers de l'informatique impliquant une activité créative quelle qu'elle soit, soit deviendra programmeur de jeu, passant de l'Autre Côté de l'écran, à son tour Créateur. Nous pensons que la seconde perspective séduira particulièrement les joueurs, comme étant le niveau ultime à atteindre : finir le jeu pour gagner le droit de Concevoir.

> *« - Vous êtes l'une des Neuf Sœurs qui dictent les règles d'Avalon, créatrices du programme. [...] Vous n'êtes pas un joueur ; vous êtes de leur côté.*
>
> *- Est-ce que vous aimeriez l'être ? [...] la réalisation de cette classe a nécessité d'énormes quantités très complexes de données. [...] La seule façon de sortir du niveau, c'est de réussir. Si vous revenez vivante, vous pourrez être l'une des nôtres. »*[252]

Les individus, ainsi devenus pleinement Créateurs, continueraient à se chercher – la vie imaginaire et la création artistique s'inscrivant dans cette aire qui *« est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 24) – mais tout en ayant trouvé leur place dans la réalité extérieure sociale.

---

[252] *Avalon* (2001), film de Mamoru Oshii ; sortie nationale le 27 mars 2002. *Avalon*, qui donne son nom au film, est un jeu de guerre et de réalité virtuelle. L'héroïne du film est une jeune joueuse, Ash, que l'on voit évoluer tant à l'intérieur du jeu *Avalon*, lorsqu'elle incarne son personnage de guerrière, que dans le monde de la vie de tous les jours, hors du jeu. On ignore toutefois si ce « monde hors du jeu », monde ordinaire, est réellement hors du jeu. Il est possible que la totalité de l'action du film se déroule dans le jeu.

Synthèse 2.3.

Nous avons envisagé le jeu de rôle comme **phénomène transitionnel** permettant au joueur de mettre en relation la réalité du dedans et la réalité du dehors, et d'accéder à la relation d'objet total. Nous avons assimilé l'espace imaginaire ou imaginaire virtuel, cadre du jeu, à l'**aire intermédiaire d'expérience**, aire de repos où la tension suscitée par cette mise en relation peut être soulagée. Nous avons nuancé notre propos en disant que le jeu de rôle qui, comme tout jeu, peut être *« une thérapie en soi »* (*Ibid.*, p. 71), n'est susceptible d'intervenir positivement dans le processus développemental que si le joueur en fait « bon » usage, ne le détourne pas de ce qu'il est par essence : un moyen de *passer* de l'illusion au désillusionnement, de supporter de mieux en mieux le contact avec la réalité extérieure non contrôlable et donc menaçante et frustrante. *« Aucun objet ou processus […] n'est par essence transitionnel »* ; telle est la thèse de M. Civin (M. Civin, *Psychanalyse du Net*, 2000/2002, p. 67). Il parle ici du cybersystème en général, mais nous nous permettons d'étendre cette réflexion à l'ensemble des objets et processus. Tout objet ou processus, nous semble-t-il, peut être transitionnel ou ne pas l'être. *« Civin critique la vision radicalement positive de Turkle qui considère* systématiquement *le Net comme un espace transitionnel efficient. Pour lui, l'accès à cet usage créatif est seulement réservé à ceux qui possèdent une flexibilité et une fluidité psychiques suffisantes pour se jouer avec profit des paradoxes des relations médiatisées par Internet : par exemple, dans un chat ou dans un jeu de rôle virtuel, on peut changer de sexe, de génération, s'inventer librement un avatar de son choix »* (S. Missonnier, Préface de *Psychanalyse du Net*, 2002)[253]. Il doit y avoir *mouvement*, puisque l'aire de jeu est un *intermédiaire*, et non *fixation* : si le joueur demeure dans l'espace du jeu et dans la peau du personnage, il n'y a plus d'*évolution*. Le joueur doit se trouver lui-même, par le biais de son personnage. L'investissement de l'espace de jeu doit lui donner la possibilité d'investir ensuite la réalité extérieure. S'il *se fixe*, s'il en vient à dissocier deux mondes et deux identités, il y a pathologie. De même que l'expérience d'omnipotence (D.W. Winnicott) et le clivage de l'objet (M. Klein) ne sont que des *étapes* dans le développement de l'enfant, de même le joueur ne doit pas s'arrêter dans le mouvement amorcé et doit, grâce au jeu, accéder au principe de réalité et à la relation d'objet total. Ainsi en sommes-nous venus à poser l'hypothèse que, bien utilisé, le jeu

[253] CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002 ; MISSONNIER, S., Préface de la traduction française. Première version du texte : http://carnetpsy.com/Parutions/ParutionsduMois/05.2003.2.htm (au 1er février 2004).

de rôle pouvait conduire les joueurs à exercer des **métiers de la Création**, de la sorte toujours en quête d'eux-mêmes, comme ils l'étaient déjà dans le jeu de rôle, mais en contact avec la réalité extérieure et non pas repliés sur eux-mêmes.

II) CLINIQUE

PRÉAMBULE

> *« Si l'on tente de théoriser la spécificité inhérente à chacun de ces médias, il sera pertinent d'interroger les influences croisées de techniques particulières et d'utilisateurs uniques. »*[254]

Nous sommes jusqu'à présent passée par plusieurs étapes, en tentant de les ordonner de façon logique.

Nous avons commencé par décrire le jeu de rôle : sur table d'abord (respectant la chronologie), où il met en présence quelques individus ; puis en ligne, où il rassemble, via le lien Internet, des milliers de joueurs en simultané, bien distinct de plusieurs autres types de jeux. Un début de réflexion sur le *jouer*, ainsi qu'une première ébauche de comparaison entre ces deux activités spécifiques ont clos notre Première Partie. Après ces préliminaires descriptifs, qui avaient pour objectif de présenter l'objet « jeu de rôle », afin que l'on puisse se le *représenter*, nous avons passé en revue les différents travaux consacrés au jeu de rôle sur table et au jeu de rôle en ligne, ou, plus précisément, consacrés à leurs usagers, les joueurs. Dans cette Deuxième Partie, nous avons cherché à focaliser progressivement l'individu adepte : du groupe de joueurs au joueur individuel, de la Sociologie à la Psychologie. Cela nous a permis d'en arriver à l'exposé des concepts (Troisième Partie) sur lesquels prétend se fonder notre propre recherche.

Nous allons entrer à présent dans l'observation proprement dite des sujets-joueurs et envisager, au cas par cas, leur relation aux deux jeux et ce qui découle de ces pratiques ludiques. Nous détaillerons, pour commencer, notre méthodologie de recherche, puis nous exposerons nos résultats et leur analyse.

---

[254] MISSONNIER, S., *Psychanalyse du Net* (CIVIN, M., 2000/2002), Préface de la traduction française. http://carnetpsy.com/Parutions/ParutionsduMois/05.2003.2.htm (au 1er février 2004).

QUATRIÈME PARTIE :

MÉTHODOLOGIE

1. PROBLÉMATIQUE.

Pourquoi jouer ? Ou, plus exactement, pourquoi jouer aux jeux de rôle sur table, au jeu de rôle en ligne ? Nous supposons en effet que cette question « pourquoi jouer ? » aura pour réponse un « parce que » différent en fonction de chaque jeu, et peut-être de chaque joueur. Les individus que nous avons interviewés aiment, à leurs dires, les histoires. Nombre d'individus – la plupart, dirons-nous même – ont le goût de la fiction, mais se contentent pour rêver de livres et de films. Pourquoi ceux-ci ont-ils de surcroît le désir (le besoin ?) de *vivre* les histoires, la fiction, soit en introjectant le personnage, soit en se projetant dans l'avatar ? Que signifie cet investissement de mondes imaginaires, ou imaginaires virtuels, par le biais d'un rôle ? Le goût du jeu (jeu théâtral) traduirait-il quelque *« inaptitude à entrer en contact avec le monde réel et à y jouer son rôle »*[255] ? Cet ensemble de questions nous a semblé former un nœud problématique assez dense pour donner lieu à un travail de recherche.

Nous avons constaté, lors de l'établissement de notre revue de la littérature, que peu d'auteurs s'étaient intéressés aux joueurs de jeu de rôle dans une perspective psychologique, en particulier en France. Aujourd'hui, l'essor d'Internet amène les chercheurs à s'interroger, entre autres, sur le jeu en ligne massivement multi-joueurs, en tant qu'il constitue l'un des médias *« [capables] de dispenser les hommes de toute communication directe »* (P. Breton, *Le culte de l'Internet*, 2000, quatrième de couverture)[256]. Internet dans sa vastitude, cyberespace, serait *« le lieu qui [permettrait] de quitter le "monde ordinaire" »* (P. Breton, 2000, p. 81). Pourquoi s'isole-t-on sur Solaria[257] ? Pour éviter le Dehors et l'Autre total : on ne voit de lui qu'une image et

---

[255] SUTTER, J. et BERTA, M. (1991), *L'anticipation et ses applications cliniques* ; cité par LORE, M. (2002) In *Internet Relay Chat : Addiction et dépression*, Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique, sous la direction de S. Missonnier, Université Paris X-Nanterre.
Mémoire disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel /P17/memoire01.pdf, p. 49.

[256] BRETON, P. (2000), *Le culte de l'Internet – Une menace pour le lien social ?* Paris, La Découverte et Syros.

[257] ASIMOV, I. (1970), *Face aux feux du soleil*. Dans ce roman de science-fiction, I. Asimov décrit un monde imaginaire, situé loin de la Terre : la planète Solaria. Les Solariens ont la possibilité de communiquer uniquement via un réseau, sorte d'anticipation d'Internet appelée « stéréovision ». Le réseau transporte des images et du son. Les habitants peuvent obtenir une liaison par stéréovision avec n'importe qui sur la planète dès qu'ils le souhaitent ; *« cela vous épargnera l'ennui de quitter la maison pour le dehors »* (I. Asimov, cité par P. Breton, 2000, p. 102).

l'on n'entend que le son de sa voix, par le médium du réseau et de l'écran. *« Nous avons parlé pendant quelques minutes ; de se voir face à face est une telle torture »* ; *« je pensais tolérer sans difficulté une présence effective, mais ce n'était qu'une illusion de ma part. J'étais à bout de résistance nerveuse en très peu de temps. […] Cette phrase a fait surgir en moi la vision de nous deux, respirant… respirant l'air rejeté par l'autre. Et le Solarien eut un frisson. Vous ne trouvez pas cela répugnant ? »* (I. Asimov, *Face aux feux du soleil*, cité par P. Breton, 2000, p. 103). On risque d'être infecté au contact de l'Autre total… voire d'être détruit : la rencontre ne provoque que *« déception, frustration et montée d'une violence irrépressible »* (P. Breton, 2000, p. 99).

Les auteurs des ouvrages consacrés à Internet mettent *« la question de la violence […] au centre de la problématique de [la] nouvelle société, qu'il s'agisse de la crainte des épidémies, ou plus fondamentalement de la peur de la présence de l'autre, comme source de violence. Dans tous les cas, Internet représente la fin de la tension insupportable provoquée par les autres »* (*Ibid.*, p. 98). P. Breton cite encore une nouvelle de J. G. Ballard qui met en scène un monde où la rencontre directe est interdite par la Loi : *« Des arrêtés anciens […] existaient toujours pour empêcher cela – rencontrer directement un autre être humain était un délit punissable »* (J. G. Ballard, *« Service de réanimation »* In *Mythes d'un futur proche* ; cité par P. Breton, 2000, p. 99). Dans la suite de la nouvelle, un homme, une femme et leurs enfants, résolus à se rencontrer, *« finissent par se jeter les uns contre les autres dans une fureur assassine »* (P. Breton, 2000, p. 99). Ainsi la peur d'être détruit génèrerait-elle parfois la tentation d'imposer, de par la Loi, le lien partiel. Cependant, il semble qu'un tel lien ne soit pas non plus sans risque, puisque d'autres Lois le proscrivent : dans le film *Avalon*[258], on observe partout des affiches dans les rues « Avalon – *STOP* » ; et lorsque le joueur se rend sur le site consacré au jeu *Avalon* (espace extra-ludique[259]), apparaît à l'écran une mention écrite : « Avalon *est un jeu illégal. Merci d'en tenir compte* ».

Le jeu de rôle en ligne permet une double mise à distance de l'Autre, qui se trouve non seulement hors de son corps dans le cyberespace, *« hors-là »* (M. Serres, cité par P. Lévy, 1998, p. 17), mais encore avatar sur une autre planète, imaginaire : Althéa, Norrath ou Camelot. Norrath est un monde dans le monde d'Internet, hors du *« monde ordinaire »* (P. Breton, 2000, p. 81) du Dehors. Dans le jeu de rôle sur table, la distance semble moindre : par le *« transport de la présence »* (J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002), le joueur s'absente de lui-même et du monde connu mais reste *là*.

---

[258] *Avalon* (2001), film de Mamoru Oshii ; sortie nationale le 27 mars 2002.

[259] Nous rappelons qu'un espace extra-ludique est un site consacré au jeu, où les joueurs peuvent discuter par chat, participer à des forums, etc. Ce n'est pas l'espace du jeu proprement dit. Exemple : http://www.eqloft.com, espace extra-ludique d'*EverQuest*.

L'Autre est mis à distance mais son corps physique est encore toléré. L'absence est simple. Néanmoins, la communication là non plus n'est pas directe : le personnage du joueur communique avec les personnages des autres joueurs, et cela ailleurs, hors du monde du Dehors. Cette mise à distance, qu'elle soit double ou simple, pourrait être motivée par la peur de la réalité extérieure, par la peur d'être détruit par l'Autre total.

Dans la mesure où les joueurs sont susceptibles de s'absenter et de s'isoler dans ces mondes, de cliver le *« monde ordinaire »* et le monde du jeu, les individus qui les entourent (bons/mauvais objets), leur personne et leur personnage, et d'être dans la dissociation, nous avons pensé qu'il était permis, voire nécessaire, de les considérer comme des individus possiblement en souffrance dans le *« monde ordinaire »* et qu'il était donc légitime d'examiner leur pratique dans une perspective psychologique et clinique.

Nous avons envisagé une alternative : le jeu pourrait constituer, pour des individus éprouvant de la difficulté à entrer en contact avec l'extérieur, une sorte de sas, un lieu intermédiaire où le sujet *se préparerait* à cette entrée en contact redoutable.

La question sur laquelle notre travail se fonde est la suivante : le jeu de rôle est-il l'équivalent d'un refuge dans la rêverie (mécanisme de défense) ou bien est-il une résurgence des phénomènes transitionnels de la petite enfance ? La relation d'objet partiel, mode relationnel caractéristique du sujet-joueur, que détermine la crainte d'être détruit par l'objet total frustrant et menaçant, est-elle définitive et signe de pathologie enkystée, ou bien étape et défense temporaire en vue de l'accès la relation d'objet total ?

2. HYPOTHÈSES GÉNÉRALES. HYPOTHÈSES DÉTAILLÉES.

Nous en venons ainsi à formuler les hypothèses suivantes :

2.1 Hypothèse 1

Le joueur de jeu de rôle (sur table et en ligne) éprouve une angoisse de type paranoïde : la *« réalité extérieure »*[260] constitue une menace pour l'intégrité de son Moi ; elle est source de tension et vécue comme persécutrice.

→ Hypothèse 1 détaillée.

- De cette angoisse paranoïde résulte la mise en place de mécanismes de défense.

- Des manifestations concrètes de cet accroissement du système défensif sont observées dans la vie de tous les jours, sous la forme de troubles relationnels et de difficultés de socialisation.

Mécanismes de défense mis en place :

a) **Le refuge dans la rêverie** (mécanisme de défense de type schizoïde).

Nous en rappelons la définition : *« Mécanisme qui consiste en un recours – dans une situation de conflit psychologique ou lorsque le sujet est confronté à des facteurs stressants – à une rêverie diurne excessive se substituant à la poursuite de relations interpersonnelles, à une action en principe plus efficace ou à la résolution des problèmes »* (S. Ionescu et al., 1997, article « Refuge dans la rêverie »). C'est l'excès[261] de rêverie d'une part, la préférence[262] accordée à la rêverie d'autre part, qui

[260] Nous reprenons ici le terme de D. W. Winnicott.

[261] *« L'envahissement du psychisme par les fantasmes et le fait qu'ils deviennent prépondérants sont des conditions déterminantes de la névrose ou de la psychose »* (S. Freud, 1908/1933, p. 75).

[262] *« La personnalité schizoïde est caractérisée par une tendance au rêve […], à l'abandon de la vie pratique au profit de la vie intérieure […] Ce qui est inquiétant ici, n'est pas tant l'excès quantitatif*

conduisent à la pathologie. L'acte de jouer est, comme le rêve, un accomplissement du désir. Le joueur se contente d'une satisfaction hallucinatoire, se maintenant ainsi dans le principe de plaisir, refusant le principe de réalité.

b) **Le clivage de l'objet** (mécanisme de défense de type schizoïde).

– Les mondes (imaginaires dans un cas, imaginaires et virtuels dans l'autre) que nous avons auparavant définis et pour certains mis en images, sont des **mondes idéaux, clivés**, par rapport au monde ordinaire connu.

– Les relations que les individus-joueurs entretiennent •les uns avec les autres à l'intérieur de ces mondes (incarnant un personnage – imaginaire ou imaginaire virtuel), •et avec autrui dans le monde ordinaire, sont des **relations d'objet partiel, clivé**.

c) **Mécanismes dissociatifs.**

De la *préférence* accordée aux expériences intra-monde imaginaire découle la **dissociation**[263] monde ordinaire/monde imaginaire (ou imaginaire virtuel) et

---

de la rêverie, que la préférence donnée à l'activité imaginaire sur la vie réelle » (S. Ionescu et al., 1997, article « Refuge dans la rêverie »).

[263] Rappelons que nous n'envisageons pas la dissociation selon l'acception de E. Bleuler qui la considérait comme symptôme déterminant le diagnostic de schizophrénie. Nous l'envisageons, non comme signe de psychose, mais comme « *une altération secondaire des fonctions d'intégration de la conscience, de l'identité et du comportement moteur telle qu'elle est décrite dans la classification américaine des troubles mentaux (DSM-IV). La dissociation y correspond essentiellement aux "troubles dissociatifs de la personnalité" (autrefois "personnalités multiples") et aux "troubles de dépersonnalisation"* » (M. Civin, *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press, 2000. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002. Lexique, pp. 245-248, « Dissociation »).

Lorsque nous parlons de dissociation, nous nous référons à la théorie américaine de J. Suler (1996-2004). Dans les univers imaginaires, et imaginaires virtuels, on change d'identité (on s'invente une identité, on se cherche soi-même, on concrétise des fantasmes, on PEUT devenir un chevalier médiéval…). J. Suler insiste sur l'idée que **ces multiples facettes identitaires doivent au bout du compte constituer un être entier ; lorsque l'individu est divisé, J. Suler parle de dissociation**. Le chatteur, et le joueur, doivent intégrer ces facettes identitaires (imaginaires et imaginaires virtuelles), pour être un, non dissociés. **J. Suler oppose à la dissociation ce qu'il nomme le *« principe d'intégration »*** (« *integration principle* »), qui correspond à la notion de ***« réappropriation dans le réel »*** explicitée par M. Serdidi (2000-2001). De même, dans ses analyses de résultats, N. Yee (1999) note que jouer un certain type de personnage permet aux joueurs du type I (Introverti) d'accéder à leur véritable Moi dans la vraie vie : « *It will feel like they are becoming their real selves* ».

individu/personnage incarné. Le joueur, personne, doit *intégrer* les facettes identitaires de ses personnages. Dissocie-t-il sa vie de sujet dans le quotidien et sa vie de personnage ou d'avatar ? Voit-il que ces deux corps, de part et d'autre de l'écran, constituent une personne unique ? A-t-il deux vies distinctes ou bien une seule en deux endroits ? La réponse à ces questions détermine le diagnostic de bonne santé mentale ou de pathologie (personnalité dissociative).

Nous nous attendons à observer des signes de dissociation chez tous les joueurs.

d) **Mécanismes de défense narcissiques.**

L'angoisse de persécution détermine un retrait des investissements libidinaux des objets du monde extérieur, dans le but de renforcer l'investissement libidinal du Moi menacé. **La démarche d'investissement du personnage intra-jeu correspond à un mouvement de retrait de tous les investissements libidinaux sur le Moi** et ce d'autant plus que le joueur a tendance à incarner un personnage correspondant à un **Idéal du Moi**. L'état succédant à ce retrait est le narcissisme secondaire. Nous nous attendons à observer un investissement narcissique au sein du jeu, ainsi que des traits narcissiques chez tous les joueurs.

2.2 Hypothèse 2.

L'angoisse paranoïde ne se manifestera pas de manière identique chez les joueurs de jeu de rôle en ligne et chez les joueurs de jeu de rôle sur table.

La *« réalité extérieure »* et l'Autre en tant qu'objet total sont doublement mis à distance par le joueur en ligne :

•il investit un personnage imaginaire et le fait évoluer dans un monde imaginaire fantastique (relation d'objet partiel) ;

•il est hors de son corps propre (avatar à l'écran) dans le cyberespace (relation d'objet virtuel). Le joueur n'est plus *« face à face »* (I. Asimov, 1970) avec les autres joueurs ; le groupe de joueurs n'est plus dans la pièce, le joueur y est seul.

→ Hypothèse 2 détaillée.

- L'angoisse paranoïde sera plus marquée chez les joueurs en ligne.

- Les troubles relationnels et les difficultés de socialisation traduisant l'accroissement du système défensif différeront dans leur forme en fonction des joueurs (joueurs sur table : agressivité[264], tendance transgressive ; joueurs en ligne : timidité, voire inhibition, et dépressivité).

2.3 Hypothèse 3.

En tant que jeu, le jeu de rôle (sur table et en ligne), toujours pratiqué à l'âge adulte, est un phénomène transitionnel, une expérience illusoire qui permet au joueur de se situer par rapport au monde extérieur, d'accéder à la relation d'objet total et au principe de réalité.

→ Hypothèse 3 détaillée.

- Si le jeu de rôle est un phénomène transitionnel *« efficient »* (S. Missonnier, Préface de *Psychanalyse du Net*, 2002)**, s'il a été *utilisé* comme tel, cela se manifestera concrètement dans les aspirations, ou réalisations professionnelles des sujets-joueurs : le joueur persistant à jouer au jeu de rôle après l'âge de 18 ans aspire à devenir, ou est devenu, Créateur, aspire à exercer, ou exerce, un métier de Création.**

Le jeu de rôle est un jeu doublement créatif : •créatif au sens où l'entend D. W. Winnicott ; •créatif parce que le *playing* aboutit à la création d'une histoire ou à l'actualisation d'une création. Pratiqué après l'âge de 18 ans, il est le **signe** d'un désir de créer et le **moyen** (phénomène transitionnel) d'entrer en contact avec la réalité extérieure : on s'attend à ce que le sujet-joueur souhaite *professionnaliser* sa pratique ludique et décide d'exercer un métier de Création.

- Le support du jeu de rôle pratiqué (sur table, papier, ou par le médium de l'ordinateur et d'Internet) détermine la spécificité du métier de Création exercé ou à venir :

---

[264] Il est moins question ici de *« violence fondamentale »* (BERGERET, J., *La violence fondamentale*, Paris, Dunod, 1984), caractéristique des individus dits normaux, que d'une forme d'agressivité marginale, transgressive.

→ les joueurs de jeu de rôle sur table s'orientent vers les métiers de la narration créative (création par les mots) sur un support papier ;

→ les joueurs de jeu de rôle en ligne s'orientent vers les métiers de l'informatique impliquant une activité créative ; ils souhaitent en particulier devenir Créateurs de jeux.

3. POPULATION. TERRAIN.

3.1 Méthode de recherche et population.

La nature de notre investigation rendait adéquate une méthode de recherche non expérimentale. Nous avons privilégié l'étude de cas.

Notre étude s'effectue à partir d'un double recueil de données :

– Population 1 : 3 joueurs de jeu de rôle sur table.

– Population 2 : 3 joueurs de jeu de rôle en ligne (MMORPG : *Dark Age of Camelot*, *Quatrième Prophétie* et *EverQuest*). Ce sont des joueurs « double-pratiquants » : soit ce sont d'anciens joueurs sur table, soit ils continuent à jouer sur table de temps à autre. Les 3 joueurs consacrent plus de temps au jeu en ligne qu'au jeu sur table.

Il s'agit donc d'une **étude de cas**, dans le cadre de laquelle **deux populations** de joueurs distinctes sont **comparées**. Précisons bien que notre étude n'est pas de type cas/témoins. Nous n'avons pas d'échantillon contrôle. Restant dans la lignée des travaux de J. Mulcahy (1997) et N. Yee (1999-2002), nous n'avons pas souhaité comparer des joueurs et des non-joueurs.

- Nous avons observé, au cas par cas, 6 individus-joueurs particuliers.
- Puis nous avons distingué 2 populations de 3 joueurs chacune et observé ces deux échantillons séparément, afin d'envisager les points communs et les divergences entre les joueurs d'une même population.
- Enfin nous avons comparé les 2 populations.

3.2 Sélection de la population.

3.2.1 Critères d'inclusion.

- <u>Le Sexe.</u>

Les différentes sources statistiques indiquent que la population de joueurs est majoritairement masculine.

- Joueurs sur table – Répondants masculins au questionnaire *Casus Belli Echo 1995* : 97,5% (L. Trémel, 2001).
- Joueurs en ligne (joueurs français *EverQuest*) – Répondants à l'enquête de J. Thierry (2002) : – de 5 femmes et + de 35 hommes.

→ Afin de constituer des échantillons homogènes et dans le souci de ne pas introduire de biais dus au sexe dans la comparaison de ces deux échantillons, **nous avons sélectionné des individus de sexe masculin uniquement**.

- <u>L'Âge.</u>

Souhaitant observer une population adulte, nous avons sélectionné des **individus âgés de plus de 18 ans uniquement** (âge de la majorité légale et âge du choix de la filière d'études après le baccalauréat).

→ Nos participants sont respectivement âgés de :

<u>Population 1</u> : 25 ans, 29 ans et 32 ans.
<u>Population 2</u> : 20 ans, 23 ans et 26 ans.

Notre troisième hypothèse (qui envisage le jeu de rôle comme un phénomène transitionnel permettant au joueur d'accéder progressivement à la relation d'objet total et au principe de réalité) implique un mouvement progressif, une évolution observée au fil des années. C'est la raison pour laquelle, n'ayant pas la possibilité de faire une étude longitudinale, nous avons sélectionné des joueurs d'âges très divers (de 20 à 32 ans).

- <u>L'ancienneté.</u>

Nous avons sélectionné des joueurs jouant sans interruption depuis au moins un an, les années d'ancienneté traduisant le degré d'implication dans le jeu, la maîtrise du jeu, etc.

- <u>Le goût prononcé pour le jeu de rôle sur table/en ligne.</u>

La fréquence de jeu, le temps passé à jouer n'a pas été un critère de sélection ; rappelons que nous étudions le « pourquoi jouer », le lien existant entre la personnalité du joueur et sa pratique ludique, et non une éventuelle addiction au jeu. Le critère d'inclusion était le goût prononcé pour le jeu. Nous nous sommes assurée de cela lors d'échanges préliminaires et avons posé une seconde fois la question au cours de l'entretien :

<u>Population 1</u> :

X. : *« C'est une passion au sens réel du terme. C'est-à-dire que j'en ai besoin. »*

X. : *« C'est tellement satisfaisant que… oui, ça me manquerait. […] Il y a quelque chose d'irremplaçable dans le jeu de rôle […], quelque chose qu'aucune [des activités que je peux mener à côté] ne peut remplacer. »*

X. : *« C'est plus qu'un goût […] Oui, je pourrais ne pas jouer aux jeux de rôle si quelque raison étrange s'en présentait […] mais je serais super malheureux, quoi* (rire)*… »*

<u>Population 2</u> :

Y. : *« On pourrait peut-être qualifier ça de passion, parce que j'en ai toujours fait et je me vois toujours en faire. »*

Y. : *« Je peux vivre sans… […] Enfin, je suis toujours dedans, si jamais on me remet une machine qui fonctionne 24h sur 24 et plus de travail, pas de problème. »*

Y. : *« C'est une passion. […] Tu en fais, tu en fais, tu en fais, et après quand t'en fais pas y a une sensation de vide et un manque, y me manque quelque chose. »*

Précisons que si la fréquence de jeu n'a pas été un *critère* de sélection, en revanche nous avons constaté que la plupart des joueurs consacraient beaucoup de temps au jeu. Deux des trois joueurs sur table nous disent qu'ils jouent moins que lorsqu'ils étaient jeunes, tous les 3-4 mois, mais ce n'est pas ce que nous constatons : X. a participé à quatre parties et X. à cinq en l'espace de quatre mois. X. fait environ trois

parties par semaine. Au cours de l'été, X. a passé plusieurs jours d'affilée chez un ami à ne faire que du jeu de rôle (élaboration de scénarios, concours…). X. a également vécu récemment une expérience de ce type. Depuis quelques mois, X. a commencé une campagne (jeu qui se prolonge sur plusieurs mois, voire sur plusieurs années) qui l'amène à jouer au minimum deux nuits par mois. X. est dans le même cas. Les joueurs en ligne, eux, se connectent au jeu entre 10 et 30 heures par semaine, c'est-à-dire au minimum 1h - 1h30 chaque soir.

3.2.2 Critères d'exclusion.

- **Les joueurs en ligne n'ayant pas l'expérience du jeu de rôle sur table** ont été exclus de l'échantillon. En effet, les joueurs de MMORPG en majorité : soit ont remplacé le jeu sur table par le jeu en ligne ; soit jouent en ligne la plupart du temps mais continuent à jouer sur table de temps à autre.

Dans son échantillon, J. Thierry (2002) dénombre 75% de joueurs pratiquant les deux jeux en parallèle et 25% de joueurs pratiquant uniquement le jeu de rôle en ligne. On ignore si ces 25% qui, actuellement, jouent exclusivement en ligne, ont ou non pratiqué le jeu sur table auparavant.

- **Les joueurs qui ne souhaitaient pas nous rencontrer en face à face** ont été exclus de l'échantillon. En effet, notre recherche s'inscrivant dans un cadre clinique, nous tenions à rencontrer les sujets physiquement. On pourra objecter que la totalité des enquêtes de N. Yee (1999-2002) ont été effectuées en ligne. Mais il faut rappeler que N. Yee est chercheur en Psychologie Sociale, non en Psychologie Clinique. De plus, ses hypothèses de travail, ainsi que les outils utilisés pour les valider, autorisaient, contrairement aux nôtres, un recours exclusif au medium informatique.

- **Le Sexe.** Les sujets de sexe féminin ont été exclus de l'échantillon.

- **L'Âge.** Les sujets âgés de moins de 18 ans ont été exclus de l'échantillon.

- **L'ancienneté.** Les sujets pratiquant le jeu depuis moins d'un an ont été exclus de l'échantillon.

- **Le goût modéré pour le jeu.**

3.3 Sur le terrain : prises de contact.

3.3.1 Recrutement des joueurs sur table.

3.3.2 Recrutement des joueurs en ligne.

…………………………………………………..

Après une première prise de contact, suivie de quelques échanges informels par mail, par téléphone ou lors des parties, nous avons pris rendez-vous pour l'entrevue d'enquête proprement dite.

Pour différentes raisons – la trop grande quantité de données, en particulier –, certains joueurs sélectionnés et interrogés ont par la suite été sortis de l'échantillon. Leurs témoignages n'ont pas été pris en compte dans la recherche.

…………………………………………………

4. PROTOCOLE. PROCÉDURE.

Protocole.

Nous avons choisi nos outils de recherche en fonction de notre population d'une part, en fonction de nos propositions théoriques et de nos définitions conceptuelles d'autre part.

Procédure.

Nous avons laissé le choix du lieu de la rencontre au sujet, soit notre domicile, soit le sien, en excluant les lieux publics (cafés). Nous craignions en effet que le matériel de recherche n'attire l'attention des personnes alentour (dictaphone, planches des tests), ce qui aurait pu perturber le sujet. Le bruit, de plus, aurait gêné les enregistrements. Par ailleurs, la durée de l'enquête, évaluée à trois heures minimum, rendait impossible la rencontre dans un café. Les 6 sujets ont préféré que nous nous déplacions chez eux.

Après la première prise de contact à l'arrivée, nous proposons au sujet de commencer et lui remettons, pour introduire l'échange qui va suivre, une **Lettre d'Information** présentant la recherche. Elle informe le sujet des •objectifs de la recherche, sans toutefois exposer les hypothèses. Elle précise que la recherche pourra s'effectuer •en une ou deux fois (une ou deux rencontre[s]) et renseigne sur la •durée

approximative des trois étapes énumérées – 1)Entretien 2)T.A.T. 3)Rorschach. Il y est par ailleurs stipulé : •que le participant n'est pas tenu de répondre, au cours de l'entretien, à des questions qu'il jugerait désobligeantes ou qui le mettraient mal à l'aise ; •qu'il participe à la recherche de façon volontaire et peut à tout moment se retirer du projet ; •que les données brutes nominatives (réponses aux tests et informations recueillies au cours de l'entretien) sont confidentielles et ne seront pas divulguées ; •que les identités des participants n'apparaissent pas dans le mémoire.

Le sujet avait été prévenu, lors de nos précédents échanges, qu'il aurait à signer, après lecture de cette Lettre d'Information, un **formulaire de consentement éclairé en deux exemplaires** (l'un pour lui, l'autre pour l'étudiante-chercheur).

Une fois le formulaire signé, nous entrons dans l'enquête proprement dite.

4.1 L'entretien semi-directif.

4.1.1 Présentation et choix de l'outil.

Nous avons construit l'entretien à partir de nos hypothèses. Chaque question correspond à l'une des trois hypothèses. Les questions sont les mêmes pour les joueurs sur table et les joueurs en ligne, à quelques exceptions près (certaines questions n'étaient pas pertinentes à poser aux deux populations). Nous insérons ici notre grille de questions (nous les mettrons en lien avec les hypothèses dans la partie suivante de notre Méthodologie, 5 - Opérationnalisation des hypothèses) :

Population 1 : joueurs de jeu de rôle sur table.
Population 2 : joueurs de jeu de rôle en ligne.

***1ère partie* : PRÉSENTATION**

***2ème partie* : GÉNÉRALITÉS (LE PARTICIPANT)**

1) / 1) *Est-ce que tu peux me (re)dire ton âge ?*
2) / 2) *Tu as un bac ? Quelle filière ?*
3) / 3) *Et après, tu as continué des études ?*
4) / 4) *Et au niveau professionnel, qu'est-ce que tu fais ? / Qu'est-ce que tu comptes faire ?*
5) / 5) *Et ça te plaît ? C'est ce que tu voulais faire ou tu n'as pas vraiment choisi ? Tu voudrais changer ?*

Fréquence de jeu actuelle et investissement financier.
6) / 6) *Tu pourrais me décrire ton rythme de vie, ta semaine-type ?*
7) / 7) *A quelle fréquence tu joues ?*

8) / 8) *Et c'est des parties qui durent combien de temps ?*
9) / 9) *Tu dépenses beaucoup pour le jeu de rôle ?*

3ème partie : LE JEU DE RÔLE ET LE SUJET JOUEUR : ANAMNÈSE

Débuts dans le jeu de rôle 1.
10) / 10) *Il y a longtemps que tu as commencé à jouer ?*
10') *Il y a longtemps que tu vas sur Internet ? Aujourd'hui, tu y vas uniquement pour le jeu de rôle ou aussi pour d'autres choses ?*
11) *A la suite de quoi tu as commencé à jouer ?*
11) *A la suite de quoi tu as commencé à jouer au jeu sur table / au jeu en ligne ?*

Le jeu : anamnèse.
12) / 12) *Avant de commencer le jeu de rôle, tu t'intéressais aux jeux déjà, aux jeux en général ?*
13) / 13) *Quand tu étais petit, enfant, tu jouais à quoi ?*
14) / 14) *Et tu jouais plutôt seul, ou déjà avec des groupes d'amis ?*
15) / 15) *Tu as des frères et soeurs ?*
16) / 16) *Vous jouiez ensemble ?*

Le sujet : anamnèse (goûts et personnalité).
17) / 17) *Il y a des choses en particulier que tu aimais quand tu étais petit ? La télé, le cinéma, lire ou écrire, les histoires qu'on te racontait, ou que tu t'inventais, peut-être, l'école…*
18) / 18) *Tu étais un enfant rêveur ? (Par exemple, on te reprochait de n'être pas concentré à l'école, de ne pas écouter, de rêver ?)*
19) / 19) *Dans l'ensemble, tu gardes un bon souvenir de cette période ?*

Débuts dans le jeu de rôle 2.
20) / 20) *Qu'est-ce qui t'as plu dans le jeu de rôle, quand tu as commencé ?*
20') *Qu'est-ce qui t'a plu dans* La Quatrième Prophétie / DAOC / EverQuest *?*
21) / 21) *Tu jouais à quels jeux ?*

4ème partie : LE JEU DE RÔLE MAINTENANT

Pratique.
22) *Et aujourd'hui, quels sont les jeux que tu pratiques ? des jeux vendus dans le commerce ? des jeux écrits par toi ou tes amis ?*
22) *Tu peux me décrire l'univers de* La Quatrième Prophétie / DAOC / EverQuest *?*
23) *Tu as une préférence pour un jeu, un univers en particulier ? – Tu peux me le décrire ? – Pourquoi ?*
24) / 23) *Et est-ce qu'il y a un, ou des, personnage(s) que tu aimes jouer en particulier ? – Tu peux me le(s) décrire ? – Pourquoi ?*
24) *Tu es attaché à tes personnages ?*

Jeu sur table/jeu en ligne : pratique.
25) / 25) *Tu sais que je m'intéresse à la fois au jeu de rôle sur table et au jeu de rôle en ligne. Toi actuellement, tu pratiques quoi ?*
26) *Pourquoi est-ce que tu joues uniquement sur table et pas sur Internet ?*

26) Qu'est-ce qui te plaît dans chaque ?

27) Dans le jeu de rôle en ligne, ne pas avoir de personnes réelles en face de toi, ça ne te pose pas de problème ?

28) Cette absence de la personne réelle, c'est souvent ça qui pose problème aux rôlistes table qui ne veulent pas essayer le jeu de rôle en ligne. Ils ne sont pas attirés par le jeu en ligne, parce que pour eux c'est être tout seul derrière un écran et jouer avec des gens inconnus et absents. Qu'est-ce que tu leur dirais pour leur expliquer ?

29) Tu as déjà rencontré IRL des gens avec qui tu joues en ligne ? Pourquoi ?

27) / 30) Selon toi, le jeu de rôle Internet c'est un jeu tout à fait différent des jeux de rôle sur table, ce sont des jeux totalement distincts ; ou tu penses que le jeu de rôle Internet c'est l'avenir du jeu de rôle en général ?

5ème partie : JOUER AUX JEUX DE RÔLE

*(2 sous-parties : *une sur le jeu, *une sur l'imaginaire des jeux de rôle)*

1ère sous-partie : **Le jeu**

28) / 31) Tu pratiques d'autres jeux à part le jeu de rôle ?

29) / 32) Le jeu de rôle, c'est à prendre au sens « jeu ludique » (jouer à un jeu), ou au sens « jeu théâtral » (jouer un rôle) ?

30) / 33) La différence avec le théâtre et l'improvisation, c'est quoi ?

31) / 34) Prenons le jeu au sens « ludique » ; si tu avais à te justifier, si on te disait « quand même, à ton âge, le jeu c'est pour les enfants, ou à la limite les ados », tu dirais quoi ? Comment tu justifierais ton goût pour le jeu de rôle ?

2ème sous-partie : ***« Parallel universe... »*** [265]

32) / 35) Tu dirais que le jeu de rôle est un goût (tu aimes bien) ou une passion (un besoin) ? Tu pourrais t'en passer ?

33) / 36) En dehors des moments où tu joues, tu y penses ?

34) / 37) Une bonne partie, pour toi, c'est quoi, qu'est-ce qui est important dans une partie ?

35) / 38) Toujours relativement à la question, « qu'est-ce qui est important dans une partie de jeu de rôle ? », j'ai préparé une liste de questions, de possibilités [266]*, où tu peux me répondre « oui » ou « non », ou développer tes réponses, comme tu veux.*

a) / a) – T'amuser avec des copains, c'est important ?

---

[265] *The Beach* (1999), *La Plage*, film de Danny Boyle ; sortie nationale le 16 février 2000. Trois jeunes d'une vingtaine d'années, deux garçons et une fille, las de la vie de tous les jours et en quête d'autre chose, trouvent la carte d'une île mystérieuse, qui n'est présente sur aucun atlas. Ils partent et passent là-bas plusieurs semaines, dans une petite communauté qui a rejeté le monde pour vivre en autarcie. Mais la vie là-bas, coupée de tout, s'avère finalement impossible et tous les membres idéalistes de la communauté doivent quitter l'île et revenir dans le monde *réel*. Des photos ont été prises lors de ce séjour, et la jeune fille, de retour au bureau, envoie l'une d'elle par Internet aux deux garçons ; elle représente la petite communauté rassemblée sur la plage, avec une légende : *« Parallel universe… »*.

[266] Nous avons repris ici un certain nombre des points du questionnaire de L. Trémel (2001).

b) / b) – Changer d'identité, être quelqu'un d'autre ?
c) / c) – Changer d'époque ?
d) / d) – Changer de lieu ?
e) / e) – Vivre un truc que t'aurais jamais vécu dans le monde réel ?
f) / f) – Oublier les soucis de la vie de tous les jours ?
g) / g) – Vivre quelque chose d'intense, des émotions fortes ?
h) / h) – Tuer des gens ?
i) / i) – Te défouler ?
j) / j) – Vaincre des créatures puissantes ?
k) / k) – Apprendre des choses ?
l) / l) – Résoudre des énigmes ?
m) / m) – Vivre dans un monde fabuleux où la magie existe, où des personnages fantastiques existent ?
n) / n) – Voir ton personnage progresser ?

35') / 38') *Parmi tout ça, il y a quelque chose dont tu pourrais dire que c'est* le plus *important pour toi, ou est-ce que c'est vraiment un ensemble ?*

36) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Tu «* transplanes *», pour parler* Harry Potter, *au début de la partie – le noir, les bougies, la musique, ça te permet de* partir, *de t'* installer *dans le nouveau monde et la nouvelle personne –, et tu vis comme ça plusieurs heures, complètement autre. Comment tu expliques ça ?* l'envie *d'être un Autre dans un autre monde ?*

39) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Comment tu expliques ça ?* l'envie *d'être un Autre dans un autre monde ?*

37) / 40) *Quand tu joues, tu te laisses vraiment totalement absorber, transformer, par le rôle, ou bien il y a toujours une part de toi qui reste dans le personnage que tu incarnes ?*

38) / 41) *Tu peux incarner un personnage totalement différent de toi ?*

39) / 42) *Est-ce que tu as du mal, après la partie, à sortir de ton rôle ?*

40) / 43) *Et comment tu expliques que ce soit* possible *de devenir un Autre ? Comment tu fais, concrètement, pour te transformer ? A l'intérieur, qu'est-ce qu'y se passe ?*

41) / 44) *[*changement de monde ; sensation de réalité de l'incarnation dans un lieu]*

Quand tu joues, quand tu es dans le jeu, dans la peau du personnage et dans le monde, dans le lieu où se déroule l'action, tu as l'impression d'être dans un monde parallèle réel, *ou c'est juste un petit théâtre, un petit lieu imaginaire temporaire, où tu joues dans une fiction mise en scène ? (= Est-ce que tu éprouves une sensation de réalité, la sensation d'être ailleurs vraiment ?)*

42) / 45) *[*changement de peau ; sensation de réalité de l'incarnation dans un personnage]*

Et au niveau du personnage, tu te sens physiquement dans sa peau, « dans la peau » du personnage au sens propre, tu as la sensation de vivre les choses, ou bien ça réclame un effort d'imagination et tu sens toujours que ça n'existe pas ?

43) / 46) *Par rapport au rôle, j'ai relevé un passage d'une comédie de Shakespeare. Dans* As you like it *(*Comme il vous plaira*), Shakespeare écrit : « Le monde entier est un théâtre / Où tous – les hommes, les femmes – sont de simples acteurs / Ils y ont leurs entrées, leurs sorties, et*

chacun / Joue bon nombre de rôles dans sa vie. »[267] *Je voudrais savoir ce que tu penses de ton théâtre réel, de ton univers réel, et de ton rôle réel, de ton personnage réel.*

44) / 47) *Tu as l'impression d'avoir une personnalité particulière, ou pas spécialement ? Ce à quoi je veux en venir, c'est est-ce que tu penses que ton type de personnalité peut être lié d'une manière ou d'une autre à ton goût des jeux de rôle ?*

45) / 48) *Quand tu joues, est-ce que tu as l'impression de compenser par rapport au réel ?*

46) / 49) *Je te demande ça parce que aux Etats-Unis, certains jeunes, des jeunes adultes, arrêtent leurs études, pendant six mois, un an, pour jouer à un jeu de rôle Internet qui s'appelle* EverQuest. *Ils jouent toute la journée, ou toute la nuit, pendant des mois. Ils vivent donc une autre vie, totalement, dans ce monde virtuel… Tu en penses quoi ? Tu comprends ? Tu expliques ça comment ?*

50) *Toi, tu l'as fait ?*

47) / 51) *Je t'ai posé plusieurs questions sur « changer de monde », être ailleurs, et sur « devenir un Autre » ; tu trouves ça pertinent que je m'intéresse à ça, ou bien pour toi c'est juste un aspect du jeu de rôle parmi d'autres, sans plus ?*

48) / 52) *Finalement, c'est la question un peu synthèse, un peu centrale : pourquoi le jeu de rôle et pas un autre jeu de société ? Pourquoi ce jeu-là ?*

6ème partie : IMAGINAIRE ET POIESIS

49) / 53) *Quelle place occupe l'imaginaire dans ta vie ? (Au niveau du temps investi, de l'importance que ça revêt pour toi ; pourquoi tu as besoin de ça ?)*

50) / 54) *En dehors du jeu de rôle joué, tu as des activités qui participent de l'imaginaire ? La lecture, le théâtre, l'écriture…*

51) / 55) *Il y a une dimension créatrice dans le jeu de rôle ? Tu pourrais m'en parler ?*

52) / 56) *Ton goût pour la création, c'est parti des jeux de rôle ?*

53) / 57) *Tu pourrais m'expliquer la place de la créativité, de la création dans ta vie ? Pourquoi est-ce que tu aimes créer – ou pourquoi est-ce que tu as besoin, de créer ?*

7ème partie : CONCLUSION

54) / 58) *Comment est-ce que tu vois ton avenir par rapport aux jeux de rôle ? (Tu penses que c'est compatible avec une vie de famille, une vie à deux ? Tu penses arrêter ? continuer ? y consacrer ta vie professionnelle ?…)*

55) / 59) *C'est terminé. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose ? Il y a peut-être des points que je n'ai pas abordés, tu t'attendais peut-être à des questions particulières que je n'ai pas posées ?…*

---

[267] SHAKESPEARE, W. (1623), *As you like it* (*Comme il vous plaira*), *Oeuvres complètes, Comédies II*, Paris, R. Laffont (Bouquins), 2000, pp. 580-1 ; Scène X, Jacques :

« All the world's a stage,

And all the men and women merely players.

They have their exits and their entrances,

And one man in his time plays many parts […] »

C'est volontairement que nous avons posé des questions redondantes, se recoupant les unes les autres, quoique formulées différemment, afin d'observer si le sujet est constant dans ses réponses, s'il se contredit, etc.

L'objectif de notre recherche est de mieux comprendre les motivations des joueurs de jeu de rôle et surtout le pourquoi, moins manifeste, sous-jacent, de ces motivations. Nous avons donc commencé par demander aux joueurs de nous parler de leur attrait pour le jeu. Le jeu de rôle étant une activité ludique fondée sur le discours, il nous a semblé que l'entretien était un outil adapté à la population enquêtée. On pourra objecter que seul le jeu sur table utilise le discours. Nous répondrons que les joueurs en ligne y recourent également, quoique le discours soit écrit : ils *se parlent* et font du *roleplay* par la fenêtre de chat. De plus, les joueurs en ligne que nous interviewons sont d'anciens joueurs sur table. Nous avons supposé par ailleurs qu'il plairait aux joueurs, comme à la majorité des personnes passionnées, de *parler* de leur passion.

Nous avons privilégié l'entretien semi-directif, pour obtenir des réponses à des questions précises que nous nous posions tout en laissant le sujet s'exprimer librement. Nous souhaitions que l'entretien prenne la forme d'une discussion peu structurée, afin que le sujet soit mis en confiance et se laisse aller de lui-même à développer ses réponses, relancé régulièrement, et tout à la fois cadré, par une nouvelle question. Un entretien non-directif aurait sans doute laissé sans réponse un certain nombre de questions. À l'opposé, un entretien directif aurait permis d'obtenir des réponses précises, mais peu exploitables dans une perspective d'analyse du discours (mécanismes défensifs, propos contradictoires…).

Nous procèderons à une analyse de contenu (description du contenu des messages, manifeste et latent) de chaque entretien et inférerons de cette analyse *« des enseignements sur le sujet [dépassant] la particularité de la rencontre »* (M.-F. Castarède, *« L'entretien clinique à visée de recherche »*, In *L'entretien clinique*, 1992, p. 129)[268]. En outre, l'ensemble des entretiens analysés constituera un *« corpus de renseignements »* (*Ibid.*) sur le « discours du joueur de jeu de rôle sur table » d'une part, sur le « discours du joueur de MMORPG » d'autre part. La rencontre d'un certain type de sujets *« ne sera jamais la même en fonction des interlocuteurs, mais on devrait arriver, au-delà des singularités indépassables et utiles, à dégager des considérations d'ensemble »* (*Ibid.*).

[268] CHILAND, C. [sous la dir. de], *L'entretien clinique*, Paris, PUF, 1992. Chapitre VII, CASTARÈDE, M.-F., *« L'entretien clinique à visée de recherche »*, pp. 118-145.

4.1.2 Passation.

Recueil des données.

Nous enregistrons l'entretien en totalité (dictaphone) et le retranscrivons par la suite.

Durée.

Sur la Lettre d'Information, la durée approximative de l'entretien est estimée à une heure.

Déroulement.

L'entretien constitue la première partie de l'entrevue. Nous présentons tout d'abord notre projet au sujet, en explicitant ce que nous attendons de lui ; puis nous lui posons quelques questions générales, propres à entrer en matière : âge, parcours scolaire, parcours professionnel. Enfin nous l'invitons à parler du jeu de rôle, partant de questions générales et factuelles pour approfondir progressivement. De cette façon, nous prenons contact avec lui, l'habituons à notre présence, le mettant à l'aise en « discutant », en « parlant jeu de rôle » avec lui, c'est-à-dire en le mettant en situation connue. À la fin de l'entretien, le sujet est plus détendu, disposé à aborder la situation suivante, dorénavant, pensons-nous, plus curieux qu'inquiet.

4.2 Les épreuves projectives.

En 1894, dans le cadre de la théorisation de la névrose d'angoisse, S. Freud définit la projection comme mécanisme de défense, permettant d'atténuer la tension et donc de protéger le Moi. Il précisera plus tard que la projection, avant d'être un phénomène défensif, est un phénomène normal : un sujet donné, unique, perçoit ce qui l'entoure par le prisme de ses émotions ; une perception, individuelle, est nécessairement subjective. En conséquence, toute expression spontanée fera émerger une part de la subjectivité de celui qui perçoit ; on projette dans une perception quelque chose de soi. En utilisant les épreuves projectives, c'est-à-dire en observant ce que le sujet projette de lui-même dans ses réponses, nous tentons d'étudier sa personnalité, de l'envisager dans son individualité, ce qui doit nous permettre ensuite d'appréhender son rapport au monde.

4.2.1 Le T.A.T.

4.2.1.1 Présentation et choix de l'outil.

…………………………………………….
Nous avons sélectionné six planches : planches 1, 2, 3BM, 4, 5 et 16. De plus, avant de présenter la planche 16, nous avons prié le sujet de choisir trois planches parmi les 25 restantes (nous avons utilisé le jeu complet des 31 planches, afin de lui laisser un grand choix).

4.2.1.2 Passation.

Recueil des données.

Nous avons opté pour l'enregistrement (dictaphone), car nous présupposions que les histoires seraient longues, riches, et par conséquent difficiles à prendre en note dans leur intégralité.

Durée.

Sur la Lettre d'Information, la durée approximative de la passation est estimée à 30 minutes (soit 3 minutes environ par planche).

4.2.2 Le Rorschach.

4.2.2.1 Présentation et choix de l'outil.

…………………………………………….
Nous présentons aux sujets les dix planches du test.

4.2.2.2 Passation.

Recueil des données.

De même que pour le T.A.T., nous avons présupposé que les sujets fourniraient un grand nombre de réponses. Nous les avons donc enregistrées, tout en les prenant en note afin de disposer d'un support écrit pour l'enquête.

Durée.

La durée approximative de la passation est estimée à 1h30 sur la Lettre d'Information.

5. OPÉRATIONNALISATION DES HYPOTHÈSES.

5.1 Opérationnalisation de l'hypothèse 1.

Rappel de l'hypothèse.

Le joueur de jeu de rôle (sur table et en ligne) éprouve une angoisse de type paranoïde. **De cette angoisse paranoïde résulte la mise en place de mécanismes de défense (**a]**refuge dans la rêverie** b]**clivage de l'objet** (→**relation d'objet partiel**) c]**mécanismes dissociatifs** d]**mécanismes de défense narcissiques). Des manifestations concrètes de cet accroissement du système défensif sont observées dans la vie de tous les jours, sous la forme de troubles relationnels et de difficultés de socialisation.**

→ L'accroissement du système défensif résultant de l'angoisse paranoïde sera observé dans l'entretien, dans le T.A.T. et dans le Rorschach.

5.1.1 Entretien.

L'accroissement du système défensif résultant de l'angoisse paranoïde sera observé dans l'entretien, précisément dans les réponses aux questions suivantes :

(Rappel : **population 1** = joueurs de jeu de rôle sur table ; **population 2** = joueurs de jeu de rôle en ligne.)

6) / 6) *Tu pourrais me décrire ton rythme de vie, ta semaine-type ?*
7) / 7) *A quelle fréquence tu joues ?*
8) / 8) *Et c'est des parties qui durent combien de temps ?*
9) / 9) *Tu dépenses beaucoup pour le jeu de rôle ?*

= L'investissement de la **rêverie** (investissement en temps et investissement financier) tient-il une grande place dans la vie du sujet ?

14) / 14) *Et tu jouais plutôt seul, ou déjà avec des groupes d'amis ?*
15) / 15) *Tu as des frères et soeurs ?*
16) / 16) *Vous jouiez ensemble ?*

= Anamnèse. Enfant, le sujet était-il solitaire, tendant au **repli sur soi**, ou recherchait-il le **lien social** ?

17) / 17) *Il y a des choses en particulier que tu aimais quand tu étais petit ? La télé, le cinéma, lire ou écrire, les histoires qu'on te racontait, ou que tu t'inventais, peut-être, l'école...*
18) / 18) *Tu étais un enfant rêveur ? (Par exemple, on te reprochait de n'être pas concentré à l'école, de ne pas écouter, de rêver ?)*
19) / 19) *Dans l'ensemble, tu gardes un bon souvenir de cette période ?*

= Anamnèse. Un penchant pour la **rêverie** pouvait-il être observé chez le sujet enfant (goût pour les mondes et les personnages imaginaires des films, des livres…) ? Si oui, ce penchant était-il associé à un vécu infantile douloureux (**réalité extérieure persécutrice**) ?

20) / 20) *Qu'est-ce qui t'as plu dans le jeu de rôle, quand tu as commencé ?*
21) / 21) *Tu jouais à quels jeux ?*
20') *Qu'est-ce qui t'a plu dans* La Quatrième Prophétie */* DAOC */* EverQuest *?*

= Quel a été l'élément de séduction au départ, quel monde imaginaire a séduit en premier lieu le sujet et comment l'explique-t-il ?

22) *Tu peux me décrire l'univers de* La Quatrième Prophétie */* DAOC */* EverQuest *?*
23) *Tu as une préférence pour un jeu, un univers en particulier ? – Tu peux me le décrire ? – Pourquoi ?*

= Quelles sont les caractéristiques de la **rêverie** du sujet ?

24) / 23) *Et est-ce qu'il y a un, ou des, personnage(s) que tu aimes jouer en particulier ? – Tu peux me le(s) décrire ? – Pourquoi ?*
24) *Tu es attaché à tes personnages ?*

= Quelles sont les caractéristiques des personnages investis par le sujet ? Le sujet **dissocie**-t-il son personnage de lui-même ?

28) / 31) *Tu pratiques d'autres jeux à part le jeu de rôle ?*
29) / 32) *Le jeu de rôle, c'est à prendre au sens « jeu ludique » (jouer à un jeu), ou au sens « jeu théâtral » (jouer un rôle) ?*
30) / 33) *La différence avec le théâtre et l'improvisation, c'est quoi ?*

= Le jeu de rôle est-il plus qu'un jeu ? L'incarnation du personnage est-elle l'essentiel du jeu ? Comment le joueur définit-il sa pratique ?

31) / 34) Prenons le jeu au sens « ludique » ; si tu avais à te justifier, si on te disait « quand même, à ton âge, le jeu c'est pour les enfants, ou à la limite les ados », tu dirais quoi ? Comment tu justifierais ton goût pour le jeu de rôle ?

= Comment le joueur réagit-il à l'**agression extérieure**, à la persécution ? Observe-t-on un **clivage de l'objet** ?

32) / 35) Tu dirais que le jeu de rôle est un goût (tu aimes bien) ou une passion (un besoin) ? Tu pourrais t'en passer ?

33) / 36) En dehors des moments où tu joues, tu y penses ?

= La **rêverie** est-elle une nécessité ? Le joueur y a-t-il recours en dehors de l'espace-temps circonscrit du jeu ? Entre-t-elle ainsi en concurrence avec la **« réalité extérieure »** ?

34) / 37) Une bonne partie, pour toi, c'est quoi, qu'est-ce qui est important dans une partie ?

35) / 38) Toujours relativement à la question, « qu'est-ce qui est important dans une partie de jeu de rôle ? », j'ai préparé une liste de questions, de possibilités, où tu peux me répondre « oui » ou « non », ou développer tes réponses, comme tu veux.

35') / 38') Parmi tout ça, il y a quelque chose dont tu pourrais dire que c'est le plus important pour toi, ou est-ce que c'est vraiment un ensemble ?

a) / a) – T'amuser avec des copains ?

= Le sujet se coupe-t-il de son entourage social pour se replier sur le cercle de jeu où les joueurs représentent les « bons objets » (**clivage**) ?

b) / b) – Changer d'identité, être quelqu'un d'autre ?

= Observe-t-on une **dissociation** soi/personnage ? Observe-t-on un **repli narcissique** ?

c) / c) – Changer d'époque ?
d) / d) – Changer de lieu ?
e) / e) – Vivre un truc que t'aurais jamais vécu dans le monde réel ?
f) / f) – Oublier les soucis de la vie de tous les jours ?
g) / g) – Vivre quelque chose d'intense, des émotions fortes ?
m) / m) – Vivre dans un monde fabuleux où la magie existe, où des personnages fantastiques existent ?

= Observe-t-on un **refuge dans la rêverie** ?

i) / i) – Te défouler ?

= Le sujet évacue-t-il une **tension** (imposée par « l'extérieur ») au moyen du jeu ?

h) / h) *– Tuer des gens ?*
j) / j) *– Vaincre des créatures puissantes ?*
k) / k) *– Apprendre des choses ?*
l) / l) *– Résoudre des énigmes ?*
n) / n) *– Voir ton personnage progresser ?*

= Observe-t-on un **repli narcissique** ? Le joueur cherche-t-il à se sentir puissant, intelligent… (projection ou introjection de parties bonnes de l'objet) ?

36) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Tu* « transplanes », *pour parler* Harry Potter, *au début de la partie – le noir, les bougies, la musique, ça te permet de* partir, *de t'* installer *dans le nouveau monde et la nouvelle personne –, et tu vis comme ça plusieurs heures, complètement autre. Comment tu expliques ça ? <u>l'envie</u> d'être un Autre dans un autre monde ?*

39) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Comment tu expliques ça ? <u>l'envie</u> d'être un Autre dans un autre monde ?*

= Y a-t-il **refuge dans la rêverie** ? **Dissociation** soi/personnage ? **Clivage** (monde extérieur mauvais/monde imaginaire bon) ? **Repli narcissique** (investissement du personnage soi-disant Autre) ?

37) / 40) *Quand tu joues, tu te laisses vraiment totalement absorber, transformer, par le rôle, ou bien il y a toujours une part de toi qui reste dans le personnage que tu incarnes ?*

38) / 41) *Tu peux incarner un personnage totalement différent de toi ?*

40) / 43) *Et comment tu expliques que ce soit <u>possible</u> de devenir un Autre ? Comment tu fais, concrètement, pour te transformer ? A l'intérieur, qu'est-ce qu'y se passe ?*

= Observe-t-on un **refuge dans la rêverie** ? Le sujet **dissocie**-t-il son personnage de lui-même ?

39) / 42) *Est-ce que tu as du mal, après la partie, à sortir de ton rôle ?*

= Le joueur reste-t-il dans la **rêverie** une fois sorti de l'espace-temps circonscrit du jeu ?

41) / 44) *[*changement de monde ; sensation de réalité de l'incarnation dans un lieu]*

Quand tu joues, quand tu es dans le jeu, dans la peau du personnage et dans le monde, dans le lieu où se déroule l'action, tu as l'impression d'être dans un <u>monde parallèle réel</u>, ou c'est juste un petit théâtre, un petit lieu imaginaire temporaire, où tu joues dans une fiction mise en scène ? (= Est-ce que tu éprouves une sensation de réalité, la sensation d'être ailleurs vraiment ?)

*42) / 45) [*changement de peau ; sensation de réalité de l'incarnation dans un personnage]*

Et au niveau du personnage, tu te sens physiquement dans sa peau, « dans la peau » du personnage au sens propre, tu as la sensation de vivre les choses, ou bien ça réclame un effort d'imagination et tu sens toujours que ça n'existe pas ?

= Y a-t-il une **dissociation** soi/personnage et un **clivage** des deux lieux ? Le monde imaginaire et le personnage imaginaire (ou avatar) se substituent-ils à la réalité extérieure et au soi ?

43) / 46) Par rapport au rôle, j'ai relevé un passage d'une comédie de Shakespeare. Dans As you like it (Comme il vous plaira), Shakespeare écrit : « Le monde entier est un théâtre / Où tous – les hommes, les femmes – sont de simples acteurs / Ils y ont leurs entrées, leurs sorties, et chacun / Joue bon nombre de rôles dans sa vie. » Je voudrais savoir ce que tu penses de ton théâtre réel, de ton univers réel, et de ton rôle réel, de ton personnage réel.

= Y a-t-il **refuge dans la rêverie** (**préférence** pour le monde et le personnage rêvés) ? Y a-t-il **dissociation** soi/personnage ? Y a-t-il **clivage** (monde extérieur mauvais/monde imaginaire bon, rassurant) ?

44) / 47) Tu as l'impression d'avoir une personnalité particulière, ou pas spécialement ? Ce à quoi je veux en venir, c'est est-ce que tu penses que ton type de personnalité peut être lié d'une manière ou d'une autre à ton goût des jeux de rôle ?

= Comment le sujet analyse-t-il son goût du jeu ? Lorsqu'il fait retour sur lui-même (introspection) et réfléchit à sa pratique, qu'en ressort-il ?

45) / 48) Quand tu joues, est-ce que tu as l'impression de compenser par rapport au réel ?

46) / 49) Je te demande ça parce que... aux Etats-Unis, il existe des jeunes, des jeunes adultes, qui arrêtent leurs études, pendant six mois, un an, pour jouer à un jeu de rôle Internet qui s'appelle EverQuest. *Ils jouent toute la journée, ou toute la nuit, pendant des mois. Ils vivent donc une autre vie, totalement, dans ce monde virtuel... Tu en penses quoi ? Tu comprends ? Tu expliques ça comment ?*

50) Toi, tu l'as fait ?

= Observe-t-on un **refuge dans la rêverie** et un **clivage** « réalité extérieure »/monde imaginaire ?

47) / 51) Je t'ai posé plusieurs questions sur « changer de monde », être ailleurs, et sur « devenir un Autre » ; tu trouves ça pertinent que je m'intéresse à ça, ou bien pour toi c'est juste un aspect du jeu de rôle parmi d'autres, sans plus ?

= Comment le sujet réagit-il au fait qu'on l'interroge sur un possible **refuge dans la rêverie** ? Entend-t-il cela comme une accusation de « fuite de la réalité » ? Se sent-il agressé ?

48) / 52) Finalement, c'est la question un peu synthèse, un peu centrale : pourquoi le jeu de rôle et pas un autre jeu de société ? Pourquoi ce jeu-là ?

= Comment le sujet justifie-t-il sa pratique ?

49) / 53) Quelle place occupe l'imaginaire dans ta vie ? (Au niveau du temps investi, de l'importance que ça revêt pour toi ; pourquoi tu as besoin de ça ?)

= Comment le sujet justifie-t-il son goût de l'imaginaire ?

49) / 53) Quelle place occupe l'imaginaire dans ta vie ? (Au niveau du temps investi, de l'importance que ça revêt pour toi ; pourquoi tu as besoin de ça ?)

= Comment le sujet réagit-il à une question qui suggère que le jeu est une « fuite de la réalité », qu'il ne peut être associé à une vie « normale » de contact avec la « réalité extérieure » ?

55) / 59) C'est terminé. Est-ce que tu veux ajouter quelque chose ? Il y a peut-être des points que je n'ai pas abordés, tu t'attendais peut-être à des questions particulières que je n'ai pas posées ?...

= Le sujet a-t-il une critique à formuler sur le questionnaire (imparfait, agressant… mauvais) de l'enquêteur ?

5.1.2 T.A.T.

L'accroissement du système défensif résultant de l'angoisse paranoïde sera observé également dans le T.A.T.

……………………………………………

5.1.3 Rorschach.

L'accroissement du système défensif résultant de l'angoisse paranoïde sera observé également dans le Rorschach.

……………………………………………

5.2 Opérationnalisation de l'hypothèse 2.

Rappel de l'hypothèse.

L'angoisse paranoïde ne se manifestera pas de manière identique chez les joueurs de jeu de rôle en ligne et chez les joueurs de jeu de rôle sur table. Elle

sera plus marquée chez les joueurs en ligne. Les troubles relationnels et les difficultés de socialisation traduisant l'accroissement du système défensif diffèreront dans leur forme en fonction des joueurs (joueurs sur table : agressivité, transgression des règles ou critique de la norme ; joueurs en ligne : timidité, inhibition).

→ Cela sera observé dans l'entretien, dans le T.A.T. et dans le Rorschach.

5.2.1 Entretien.

Cette différence de manifestation de l'angoisse paranoïde sera observée dans l'ensemble de l'entretien, et particulièrement dans les réponses aux questions suivantes :

(Rappel : **population 1** = joueurs de jeu de rôle sur table ; **population 2** = joueurs de jeu de rôle en ligne.)

25) / 25) *Tu sais que je m'intéresse à la fois au jeu de rôle sur table et au jeu de rôle en ligne. Toi actuellement, tu pratiques quoi ?*

26) *Pourquoi est-ce que tu joues uniquement sur table et pas sur Internet ?*

26) *Qu'est-ce qui te plaît dans chaque ?*

27) *Dans le jeu de rôle en ligne, ne pas avoir de personnes réelles en face de toi, ça ne te pose pas de problème ?*

28) *Cette absence de la personne réelle, c'est souvent ça qui pose problème aux rôlistes table qui ne veulent pas essayer le jeu de rôle en ligne. Ils ne sont pas attirés par le jeu en ligne, parce que pour eux c'est être tout seul derrière un écran et jouer avec des gens inconnus et absents. Qu'est-ce que tu leur dirais pour leur expliquer ?*

= Comment le joueur explique-t-il son mode de **relation d'objet** ?

29) *Tu as déjà rencontré IRL des gens avec qui tu joues en ligne ? Pourquoi ?*

= Le joueur en ligne reste-t-il dans la **relation d'objet virtuel** (partiel) ou entre-t-il en contact avec les personnes (objets totaux) dans la « réalité extérieure » ?

41) / 44) *[*changement de monde ; sensation de réalité de l'incarnation dans un lieu]*

Quand tu joues, quand tu es dans le jeu, dans la peau du personnage et dans le monde, dans le lieu où se déroule l'action, tu as l'impression d'être dans un <u>monde parallèle réel</u>, ou c'est juste un petit théâtre, un petit lieu imaginaire temporaire, où tu joues dans une fiction mise en scène ? (= Est-ce que tu éprouves une sensation de réalité, la sensation d'être ailleurs vraiment ?)

42) / 45) *[*changement de peau ; sensation de réalité de l'incarnation dans un personnage]*

Et au niveau du personnage, tu te sens physiquement dans sa peau, « dans la peau » du personnage au sens propre, tu as la sensation de vivre les choses, ou bien ça réclame un effort d'imagination et tu sens toujours que ça n'existe pas ?

= Le **refuge dans la rêverie**, la **dissociation** soi/personnage, le **clivage** (monde extérieur mauvais/monde imaginaire bon) et le **repli narcissique** (investissement du personnage soi-disant Autre) sont plus marqués chez le joueur en ligne.

45) / 48) *Quand tu joues, est-ce que tu as l'impression de compenser par rapport au réel ?*

46) / 49) *Je te demande ça parce que aux Etats-Unis, certains jeunes, des jeunes adultes, arrêtent leurs études, pendant six mois, un an, pour jouer à un jeu de rôle Internet qui s'appelle* EverQuest. *Ils jouent toute la journée, ou toute la nuit, pendant des mois. Ils vivent donc une autre vie, totalement, dans ce monde virtuel… Tu en penses quoi ? Tu comprends ? Tu expliques ça comment ?*

50) *Toi, tu l'as fait ?*

47) / 51) *Je t'ai posé plusieurs questions sur « changer de monde », être ailleurs, et sur « devenir un Autre » ; tu trouves ça pertinent que je m'intéresse à ça, ou bien pour toi c'est juste un aspect du jeu de rôle parmi d'autres, sans plus ?*

= Nous cherchons ici à savoir si les joueurs en ligne **dissocient** leurs personnages d'eux-mêmes et **clivent** le monde ordinaire et le monde imaginaire virtuel de façon plus marquée que les joueurs sur table, si le **refuge dans la rêverie** est plus prononcé (en termes d'**excès** de rêverie et de **préférence** pour le contenu de la rêverie). Nous observons également le regard que portent les six joueurs sur leur pratique, qui consiste à mettre à distance le monde ordinaire et à entretenir des relations d'objet partiel au sein d'un univers imaginaire ou imaginaire virtuel.

5.2.2 T.A.T.

Cette différence de manifestation de l'angoisse paranoïde sera aussi observée dans le T.A.T.

………………………………………………

5.2.3 Rorschach.

Cette différence de manifestation de l'angoisse paranoïde sera aussi observée dans le Rorschach.

………………………………………………

5.3 Opérationnalisation de l'hypothèse 3.

Rappel de l'hypothèse.

En tant que jeu, le jeu de rôle (sur table et en ligne), toujours pratiqué à l'âge adulte, est un phénomène transitionnel, une expérience illusoire qui permet au joueur de se situer par rapport au monde extérieur, d'accéder à la relation d'objet total et au principe de réalité. Si le jeu de rôle est un phénomène transitionnel *« efficient »* (S. Missonnier, Préface de *Psychanalyse du Net*, 2002)**, s'il a été *utilisé* comme tel, cela se manifestera concrètement dans les aspirations, ou réalisations professionnelles des sujets-joueurs : le joueur persistant à jouer au jeu de rôle après l'âge de 18 ans aspire à devenir, ou est devenu, Créateur, aspire à exercer, ou exerce, un métier de Création. Le support du jeu de rôle pratiqué (sur table, papier, ou par le médium de l'ordinateur et d'Internet) détermine la spécificité du métier de Création exercé ou à venir.**

→ Cela sera observé dans l'entretien, dans le T.A.T. et dans le Rorschach.

5.3.1 Entretien.

Cela sera observé dans les réponses aux questions suivantes :

(Rappel : **population 1** = joueurs de jeu de rôle sur table ; **population 2** = joueurs de jeu de rôle en ligne.)

2) / 2) *Tu as un bac ? Quelle filière ?*
3) / 3) *Et après, tu as continué des études ?*
4) / 4) *Et au niveau professionnel, qu'est-ce que tu fais ? / Qu'est-ce que tu comptes faire ?*
5) / 5) *Et ça te plaît ? C'est ce que tu voulais faire ou tu n'as pas vraiment choisi ? Tu voudrais changer ?*

= Le sujet-joueur a-t-il fait son choix d'études en vue d'exercer un métier de la Création, ou exerce-t-il déjà un métier de la Création ?

22) *Et aujourd'hui, quels sont les jeux que tu pratiques ? des jeux vendus dans le commerce ? des jeux écrits par toi ou tes amis ?*

= Le joueur sur table crée-t-il ses propres scénarios de jeu, l'activité ludique lui permet-elle déjà de créer, **transitionnelle** ?

27) / 30) *Selon toi, le jeu de rôle Internet c'est un jeu tout à fait différent des jeux de rôle sur table, ce sont des jeux totalement distincts ; ou tu penses que le jeu de rôle Internet c'est l'avenir du jeu de rôle en général ?*

= L'activité de création est-elle plus marquée dans le jeu de rôle sur table que dans le jeu de rôle en ligne ?

31) / 34) *Prenons le jeu au sens « ludique » ; si tu avais à te justifier, si on te disait « quand même, à ton âge, le jeu c'est pour les enfants, ou à la limite les ados », tu dirais quoi ? Comment tu justifierais ton goût pour le jeu de rôle ?*

= Le joueur fait-il un lien entre son goût pour le jeu et d'éventuels projets ou réalisations professionnels ?

36) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Tu « transplanes », pour parler Harry Potter, au début de la partie – le noir, les bougies, la musique, ça te permet de partir, de t' installer dans le nouveau monde et la nouvelle personne –, et tu vis comme ça plusieurs heures, complètement autre. Comment tu expliques ça ? l'envie d'être un Autre dans un autre monde ?*

/39) *Moi, ce qui m'intrigue, ce qui a fait que j'ai eu envie de travailler sur les jeux de rôle – et d'y jouer – c'est que c'est une activité où, pendant plusieurs heures, premièrement tu te transformes en quelqu'un d'autre, tu n'es plus toi-même mais un personnage, et deuxièmement tu vis dans un monde complètement imaginaire. Comment tu expliques ça ? l'envie d'être un Autre dans un autre monde ?*

= Le joueur de jeu de rôle est-il en ***« quête du soi »*** (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 76) au sein du jeu, créant ainsi activement sa vie à l'instar de l'enfant qui joue et faisant ainsi un usage **transitionnel** du jeu de rôle ?

49) / 53) *Quelle place occupe l'imaginaire dans ta vie ? (Au niveau du temps investi, de l'importance que ça revêt pour toi ; pourquoi tu as besoin de ça ?)*

50) / 54) *En dehors du jeu de rôle joué, tu as des activités qui participent de l'imaginaire ? (La lecture, le théâtre, l'écriture…)*

51) / 55) *Il y a une dimension créatrice dans le jeu de rôle ? Tu pourrais m'en parler ?*

52) / 56) *Ton goût pour la création, c'est parti des jeux de rôle ?*

53) / 57) *Tu pourrais m'expliquer la place de la créativité, de la création dans ta vie ? Pourquoi est-ce que tu aimes créer – ou pourquoi est-ce que tu as besoin, de créer ?*

54) / 58) *Comment est-ce que tu vois ton avenir par rapport aux jeux de rôle ? (Tu penses que c'est compatible avec une vie de famille, une vie à deux ? Tu penses arrêter ? continuer ? y consacrer ta vie professionnelle ?…)*

= Le joueur est-il, ou souhaite-t-il devenir, Créateur ? Le jeu de rôle est-il, ou a-t-il été, un **moyen**, **transitionnel** ?

5.3.2 T.A.T.

On s'attend à ce que les histoires des joueurs sur table soient particulièrement longues et dramatisées.

5.3.3 Rorschach.

- On s'attend à ce que les protocoles soient fournis, en particulier ceux des joueurs sur table (le jeu sur table impliquant une activité imaginante plus marquée que le jeu en ligne).

- On s'attend à observer des signes de créativité (présence de Combinaisons Fabulées, de Contenus fantaisistes et originaux).

6. BIAIS MÉTHODOLOGIQUES.

- Nous n'avons pas effectué de pré-enquête.

Toutefois, nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec les joueurs de manière informelle lors des parties (sur table et en ligne). Nous leur avons posé un certain nombre de questions, dans le but de cerner précisément notre sujet, et leur avons souvent parlé alors qu'ils étaient en groupe, afin de générer une discussion et de confronter leurs réponses sur des points en particulier.

Notons que nous avons eu ces sortes d'entretiens non structurés avec les sujets de notre population, mais aussi avec d'autres joueurs, afin que nos informations ne proviennent pas de six individus seulement.

- Nous avons précisé que nous n'avons côtoyé les joueurs que dans le cadre circonscrit de notre recherche. Néanmoins, le fait d'avoir joué avec eux a nécessairement dû constituer un biais. En effet, se voir régulièrement d'une part, se retrouver ensemble dans le jeu d'autre part, a généré une certaine connivence. Si nous avons toujours pris soin de ne parler que de jeu de rôle avec eux en dehors des parties, de ne pas nous écarter de notre sujet, en revanche il n'était pas possible de garder la distance au sein du jeu : nous avons été amenée à incarner des personnages liés plus ou moins intimement aux autres personnages incarnés par les joueurs ; à la fin de la partie, une part de cette intimité partagée *passe* inévitablement *de l'autre côté*.

Lors de l'enquête (quoique nous l'ayons effectuée le plus tôt possible afin de limiter ce biais), les joueurs ont dû s'adresser à nous comme à une personne connue

avec laquelle ils avaient partagé, ou seraient amenés à partager, des moments (de jeu). La neutralité a probablement fait en partie défaut.

De plus, la proximité de nos âges nous a d'emblée amenés à nous tutoyer, ce qui a contribué à réduire encore la distance.

Cette intimité explique peut-être en partie la longueur des entretiens et des protocoles de tests : confronté à un chercheur tout à fait inconnu, les sujets-joueurs se seraient peut-être moins étendus.

- Les sujets ont été interviewés à leur domicile. Dans un lieu neutre, peut-être se seraient-ils moins étendus.

- Certains éléments d'anamnèse, qui auraient été utiles pour faire des liens avec les résultats aux épreuves projectives, n'apparaissent pas dans notre recueil de données.

- Nos échantillons ne sont pas homogènes, la tranche d'âge étant 25-32 ans pour la population 1 et 20-26 ans pour la population 2.

- Nous n'avons sélectionné que trois sujets de chaque population. Nos conclusions ne seront donc pas généralisables à l'ensemble de la population des joueurs de jeu de rôle d'une part, à l'ensemble de la population des joueurs de MMORPG d'autre part.

CINQUIÈME PARTIE :
ÉTUDES DE CAS.

PRÉAMBULE

Nous avons réalisé six études de cas (trois par population). Chacune de ces études se compose :

- d'une présentation du sujet et d'éléments anamnestiques (dégagés de la deuxième et de la troisième partie de l'entretien, questions 1 à 20);

- de l'analyse de l'entretien (en trois parties, chacune des parties se rapportant à l'une des trois hypothèses). Nous ne reprendrons pas toutes les réponses du sujet une à une ; nous ferons chaque fois une sélection de réponses.

- d'une synthèse de l'analyse du T.A.T. (*résumé de l'analyse planche par planche, puis *conclusions à partir de cette analyse) ;

- d'une synthèse de l'analyse du Rorschach (*résumé de l'analyse et *conclusions) ;

- d'une synthèse globale.

Dans un second temps, nous avons effectué deux études intra-population, c'est-à-dire comparé les résultats des joueurs sur table entre eux et les résultats des joueurs en ligne entre eux.

Enfin, une étude inter-populations nous a permis de comparer les résultats des joueurs sur table et des joueurs en ligne.

1. JOUEURS SUR TABLE.

1.1 X.

1.1.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

1.1.2 Entretien : éléments d'analyse.

1.1.3 Synthèse du T.A.T.

1.1.4 Synthèse du Rorschach.

1.1.5 X. : SYNTHÈSE.

1.2 X.

1.2.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

1.2.2 Entretien : éléments d'analyse.

1.2.3 Synthèse du T.A.T.

1.2.4 Synthèse du Rorschach.

1.2.5 X. : SYNTHÈSE.

1.3 X.

1.3.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

1.3.2 Entretien : éléments d'analyse.

1.3.3 Synthèse du T.A.T.

1.3.4 Synthèse du Rorschach.

1.3.5 X. : SYNTHÈSE.

2. JOUEURS EN LIGNE.

2.1 Y.

2.1.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

2.1.2 Entretien : éléments d'analyse.

2.1.3 Synthèse du T.A.T.

2.1.4 Synthèse du Rorschach.

2.1.5 Y. : SYNTHÈSE.

2.2 Y.

2.2.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

2.2.2 Entretien : éléments d'analyse.

2.2.3 Synthèse du T.A.T.

2.2.4 Synthèse du Rorschach.

2.2.5 Y. : SYNTHÈSE.

2.3 Y.

2.3.1 Présentation du sujet. Anamnèse.

2.3.2 Entretien : éléments d'analyse.

2.3.3 Synthèse du T.A.T.

2.3.4 Synthèse du Rorschach.

2.3.5 Y. : SYNTHÈSE.

3. ÉTUDES COMPARÉES.

Nous allons à présent effectuer deux études intra-population, *comparant entre eux les résultats des joueurs sur table et *comparant entre eux les résultats des joueurs en ligne.

Dans un second temps, une étude inter-populations nous permettra de comparer les résultats des joueurs sur table et des joueurs en ligne.

3.1 Études intra-population.

3.1.1 Population 1 : Joueurs sur table.

<u>INVESTISSEMENT DE LA RÊVERIE</u>

La rêverie occupe une place prédominante dans la vie de X., X. et X., et ce depuis leur enfance. Aujourd'hui, ils pratiquent le jeu de rôle de manière intense et investissent également la rêverie de plusieurs autres manières (lecture, écriture, cinéma, rêve éveillé). Tous trois exercent un métier de la Création. Leur passion de l'imaginaire et de la rêverie a donc été *professionnalisée*. Si le jeu de rôle a constitué, à un moment donné de leur vie, un lieu de refuge dans la rêverie, on constate aujourd'hui qu'il a aussi été pour eux un outil transitionnel.

Néanmoins, cette *professionnalisation* de la rêverie, le fait qu'ils exercent aujourd'hui un métier, n'exclue pas que la rêverie-jeu de rôle soit toujours investie comme un refuge.

REFUGE DANS LA RÊVERIE et CLIVAGE DES DEUX MONDES

Le refuge dans la rêverie s'observe en tendance chez les trois joueurs. ………………………. La rêverie ne se substitue pas aux relations interpersonnelles, puisqu'elle est *professionnalisée*. Mais elle est surinvestie en terme de temps et souvent préférée à l'univers réel.

Ils sont investis dans le monde réel, mais le trouvent peu intéressant (X.), limité, frustrant (X., X.), parfois menaçant (X.) ou douloureux (X., X.) ; ils en critiquent souvent l'organisation (X., X.), allant quelquefois jusqu'à en transgresser les règles (X.). Ils fuient le monde extérieur frustrant, lui préférant l'illusion magique : le monde imaginaire intra-jeu est un lieu idéal, où l'on fait tout ce que l'on veut, où l'on est qui l'on veut être ; on n'y est pas limité et on s'y sent puissant en conséquence. On observe donc une tendance au clivage des deux mondes ; toutefois, il ne s'agit que d'une tendance : les joueurs précisent que ce qu'ils vivent au sein des univers de jeux de rôle n'est pas coupé de leur vie quotidienne de personne mais vient s'y ajouter, enrichissant leur expérience de sujet.

X. évoque une impuissance face à des conditions de vie douloureuses, que l'on est forcé de subir. X. pense que le monde recèle une part d'absurdité, que l'on ne perçoit pas toujours le sens de ce qui nous arrive. On sait que l'individu adopte une certaine attitude face à la réalité extérieure. Soit il est créatif, soit il ne l'est pas, cette *« seconde manière de vivre dans le monde »* étant une *« maladie, au sens psychiatrique du terme »* : le *« mode créatif de perception […] donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue ; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est une* ***relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure*** *:* ***le monde et tous ses éléments*** *sont alors reconnus mais seulement comme* ***étant ce à quoi il faut s'ajuster et s'adapter****. La soumission entraîne chez l'individu un sentiment de futilité, associé à l'idée que rien n'a d'importance »* (D.W. Winnicott, 1971/1975, p. 91 ; nous soulignons). Dans une certaine mesure, sans pour autant être *« [malades] »*, X. et X. adoptent une attitude de *« complaisance soumise »* envers la réalité extérieure : ils la subissent, soumis, et s'y ajustent sans enthousiasme, *passivement*. Au sein du jeu, au contraire, ils agissent, actifs. Ils ont un pouvoir d'action, cessent de subir, et peuvent agir de sorte que tout ait un sens.

CLIVAGE DE L'OBJET

On l'observe en tendance. X., X. et X. apprécient par dessus tout la relation partielle au sein du jeu et sont essentiellement en contact avec des amis rôlistes dans la

vie de tous les jours, avec des écrivains, des scénaristes, dans le cadre de leur activité professionnelle, c'est-à-dire *des gens comme eux*, qui s'intéressent aux mêmes choses qu'eux et peuvent les comprendre (objets idéaux, et par-là même partiels). Néanmoins, ils sont capables d'entrer en relation avec des objets totaux ; leur profession, notamment, les amène à rencontrer du monde.

DISSOCIATION SOI/PERSONNAGE

On n'observe pas de dissociation chez ces trois joueurs. Le *« principe d'intégration »* (J. Suler, 1996-2004) est respecté. Le jeu a même constitué, et constitue encore, un lieu de *« quête du soi »*.

MÉCANISMES DE DÉFENSE DE TYPE NARCISSIQUE

Les trois sujets mobilisent des défenses de type narcissique.

Notons que jouer au jeu de rôle sur table est déjà un signe d'investissement narcissique en soi. En effet, c'est un jeu où il s'agit de se mettre en scène et d'improviser sur un mode théâtral. Les trois joueurs sur table incriminent le jeu en ligne, stipulent qu'on ne peut le nommer « jeu de rôle », parce qu'il n'offre pas la possibilité de parler, de *jouer* à proprement parler.

…………………………………………...

SOCIALISATION

Les trois joueurs présentent des signes plus ou moins marqués de trouble de la socialisation……………….. Il se manifeste sur un mode provocateur à tendance agressive et transgressive.

……………………………………………

MÉCANISMES DE DÉFENSE DE TYPE RIGIDE

X., X. et X. mettent en avant des mécanismes de défenses de type rigide.

……………………………………………

3.1.2 Population 2 : Joueurs en ligne.

INVESTISSEMENT DE LA RÊVERIE

La rêverie occupe une place prédominante dans la vie de Y., Y. et Y.. L'anamnèse indique que tel était déjà le cas lorsqu'ils étaient enfants………………… Tous trois consacrent beaucoup de temps au jeu de rôle en ligne. On constate également que si le jeu de rôle est fortement investi, il n'est qu'un moyen de rêver parmi beaucoup d'autres (rêve éveillé en écoutant de la musique, dessin, lecture, films, jeux vidéo et jeu de rôle sur table).

……………………………………………

REFUGE DANS LA RÊVERIE et CLIVAGE DES DEUX MONDES

On observe un refuge dans la rêverie, reconnu comme tel par Y. et Y., nié par Y.. L'univers du jeu constitue également un lieu de clivage (clivage des univers) pour Y. et Y..

Chez les trois joueurs, l'investissement de l'imaginaire découle d'un besoin de fuir les facteurs stressants ou douloureux de la *« réalité extérieure »*. Ils cherchent à compenser un réel inintéressant et insatisfaisant (Y., Y.), parfois menaçant (Y.), reconnaissent investir le jeu de rôle et la vie imaginaire en général comme une échappatoire. Y. avoue se sentir peu impliqué dans son univers réel, s'y ennuyer.

……………………………………………

ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE

La rêverie entre donc en concurrence avec la réalité extérieure, en particulier chez Y. et Y., qui n'ont pas *professionnalisé* leur goût de l'imaginaire.

Y. explique que son futur métier inclut une part de créativité. Mais il a renoncé à exercer un métier de la Création, a renoncé à *professionnaliser* sa passion du jeu de rôle et des jeux vidéo (*« j'ai pas le talent pour »*). Son très intense besoin de rêver, d'investir des mondes imaginaires, ne s'exprime donc pas, ou très peu, dans son activité professionnelle. Il s'exprime en dehors de la réalité extérieure, à travers le jeu de rôle (et le dessin dans une moindre mesure) qui constitue un refuge, un isolement dans le rêve. Cela maintient donc Y. dans la relation d'objet partiel, le principe de plaisir et le repli sur soi.

De même, la filière d'études et l'orientation professionnelle de Y. sont sans rapport avec la Création. Aucun lien n'est fait entre son goût du jeu de rôle et sa profession future. L'investissement de la rêverie constitue une activité parallèle, en marge de l'investissement de la réalité extérieure, véritable refuge dissocié de l'univers réel.

On notera toutefois que l'univers réel n'est pas totalement coupé du monde imaginaire. En effet, on observe que Y. et Y. sont en *« quête du soi »* au travers de leur avatar. Il est donc possible que le jeu de rôle soit un outil transitionnel actuel.

Au contraire, Y. exerce un métier de la Création. Il souhaite devenir créateur de jeux vidéo, ce qui *professionnaliserait* encore davantage sa passion de la rêverie. C'est l'outil informatique et la technologie d'Internet qui séduisent Y. et qui expliquent son goût du jeu de rôle en ligne ainsi que ses choix professionnels. Le fait que Y. soit graphiste, et futur créateur de jeux, indique que le jeu de rôle a été pour lui un outil transitionnel et qu'il a constitué un lieu de *« quête du soi »*.

En conséquence, le refuge dans la rêverie apparaît moins prononcé chez Y.. Il en va de même pour les différents autres troubles.

<u>CLIVAGE DE L'OBJET</u>

On observe un clivage de l'objet chez les trois joueurs, plus ou moins marqué.

Y. attache beaucoup d'importance au role play, ce qui est significatif de la volonté d'en rester à un contact partiel : il tient à être un Mage ou un Guerrier en lien avec d'autres Mages et d'autres Guerriers (relation d'objet partiel). En outre, il ne souhaite pas rencontrer les personnes (objets totaux) *in real life*………………. On note que Y. n'est pas incapable d'entrer en relation avec des objets totaux (université, profession, amis) ; toutefois, il semble apprécier particulièrement la solitude……………….

Y. ne souhaite pas rencontrer les joueurs *in real life*. C'est donc le lien partiel qui est recherché. Le clivage de l'objet apparaît particulièrement marqué chez ce joueur……………... Dans la vie de tous les jours, Y. privilégie ses relations partielles (amis joueurs sur table et personnages virtuels intra-jeu dans le MMORPG qu'il pratique)……………... On observe que l'Autre, l'objet total, ne doit pas être *« envahissant »*, doit le laisser jouer autant qu'il le désire. Le lien partiel est préféré au lien total et le primat est accordé au principe de plaisir………………

Dans la vie de tous les jours, on note que les amis de Y. sont essentiellement des compagnons de jeu, ce qui est significatif d'une tendance à privilégier la relation d'objet partiel……………. Toutefois, Y. ne se laisse pas aller au repli sur soi et cherche à entrer en contact avec des humains Autres : le jeu en ligne lui permet de se

lier sans risque puisque de façon partielle. Y. ne cherche pas à se maintenir dans la relation d'objet partiel : une fois rassuré, il pourra envisager de rencontrer la personne (objet total), jusque-là tenue à distance derrière son personnage. Chez Y., la relation partielle est donc recherchée, mais ne constitue qu'une étape. Sa passion du jeu Internet apparaît comme un signe de son aspiration au lien objectal total. Par ailleurs, on note que Y. n'est pas incapable d'entrer en relation avec des objets totaux (profession, relation amoureuse).

DISSOCIATION SOI/PERSONNAGE

Une dissociation soi/personnage est perceptible chez Y. et Y.. Elle est particulièrement marquée chez ce dernier. Depuis qu'il joue à ……., Y. n'a créé et mis en scène qu'un seul et unique personnage, ce qui témoigne d'un investissement important de cette identité fictive. En outre, ce personnage et lui-même présentent de nombreux points communs. Pourtant, Y. nie l'importance de l'incarnation du personnage et affirme qu'il est totalement différent de lui, incapable de percevoir la proximité flagrante des deux identités.

Y., lui, s'absente totalement lorsqu'il joue : il s'extrait de l'*univers réel*, le fuit (clivage des mondes) et fuit son personnage réel, désire investir un Autre total (dissociation personne/personnage : le Moi réel, *« énervant »*, sans intérêt, est rejeté, voire nié). Ainsi, il affirme qu'il est totalement différent des personnages qu'il crée.

On n'observe pas de dissociation chez Y.. Il aime changer d'identité, devenir totalement autre le temps de la connexion, mais assure que l'*« on est toujours un peu soi-même derrière »* le personnage que l'on incarne. De plus, le jeu de rôle lui a permis d'acquérir une certaine assurance qu'il a pu *« retransposer dans [sa] vie réelle après »* ; le *« principe d'intégration »* (J. Suler, 1996-2004) est donc respecté. Le jeu a même constitué, et constitue encore, un lieu de *« quête du soi »*.

MÉCANISMES DE DÉFENSE DE TYPE NARCISSIQUE

Y., Y. et Y. mettent en avant de nombreuses défenses de type narcissique……….
……………………

Le jeu en ligne, et le jeu sur table, sont des lieux d'investissement narcissique……………….

Le jeu de rôle en ligne est pour les trois joueurs un lieu d'investissement narcissique. Y. se sent puissant en créant son personnage (il devient une sorte de

dieu) ; d'autre part, les personnages qu'il créé correspondent à un Idéal du Moi positif……………… Y. dénigre son Moi actuel (pour que le personnage soit intéressant, il ne faut pas qu'il lui ressemble) et investit un Moi Idéal virtuel. On conclura que Y. est en *« quête du soi »* à travers ce personnage, quoique cela soit inconscient et nié en conséquence. L'univers virtuel du jeu est pour Y. un lieu de réassurance narcissique, où il peut être *acteur* à son tour, ne plus *subir* la *« vie réelle »* pendant quelques heures, où il peut à loisir être le plus fort, incarnant un Idéal du Moi. Dans ce lieu réassurant, il peut aborder la relation objectale sans avoir peur, en se sentant non pas fragile, timide, mais puissant, sûr de lui. On voit que ce monde imaginaire ne se réduit pas à une échappatoire : il constitue une sorte de sas d'entraînement, un espace de transition (lien partiel permettant d'accéder au lien total, développement de la confiance en soi…). L'investissement narcissique dans le jeu, lieu de réassurance, permet à Y. d'appréhender la réalité extérieure de façon moins craintive.

SOCIALISATION

Les trois joueurs présentent des signes plus ou moins marqués de trouble de la socialisation.

On observe chez Y. quelques signes de difficulté de socialisation : timidité assez marquée (la relation d'objet semble encore génératrice d'angoisse) ; petite tendance à la provocation……………….

Par ailleurs, Y. est bien adapté socialement. De la méfiance vis-à-vis de l'Autre résulte une tendance à l'inhibition et au retrait narcissique ; mais si la relation d'objet est génératrice d'angoisse, il n'y a plus repli sur soi dans le jeu comme ça a été le cas à un moment donné.

Chez Y., le trouble de la socialisation réside dans l'inhibition…………….. Dans la vie de tous les jours, on constate qu'il trouve très souvent refuge dans la rêverie (jeu de rôle, jeux vidéo, musique, dessin), alors seul en lui-même (*« je rentre dans ma coquille »* ; *« je suis souvent dans ma tête »* ; *« je suis dans mon monde »*………………..). Il semble peu intéressé par son *univers réel* (*« à part le ménage et aller au boulot… »*). Le monde du rêve diurne est préféré à la *« réalité extérieure »* et Y. privilégie la relation d'objet partiel. Il apprécie particulièrement la solitude (jeu, musique, dessin).

Toutefois, on a constaté que toute relation objectale n'était pas impossible, quoique générant de l'angoisse, et on a conclu que Y. se situait actuellement dans un

processus d'évolution (*« J'ai […] commencé […] à redevenir sociable […] et je continue un peu dans cette voie-là »*)………………….

Y. n'est pas coupé de la réalité sociale, on n'observe pas de retrait social total. Cependant…………………., la façon dont Y. appréhende le jeu de rôle, sur table et en ligne, induit un trouble de la socialisation marqué (priorité au jeu, préférence du monde intra-jeu, relations partielles privilégiées, au détriment des relations totales) ……………… On observe donc un refuge dans la rêverie très marqué (la rêverie est surinvestie en terme de temps et préférée ; l'investissement du rêve se substitue à la poursuite des relations interpersonnelles). Une tendance à la dépréciation de soi vient compromettre d'autant plus la relation au monde. De fait, il s'ensuit un repli sur soi……………….. Y. semble avoir besoin de l'Autre uniquement en tant qu'il constitue un appui. En conséquence, les relations d'objet partiel du jeu, étayantes, réassurantes, suffisent à le satisfaire………………..

Contrairement à Y. et Y., Y. n'a pas conscience que son investissement de la rêverie constitue un refuge, une compensation par rapport à une réalité extérieure insatisfaisante et douloureuse……………….

……………………………………………

3.2 Étude inter-populations.

<u>INVESTISSEMENT DE LA RÊVERIE</u> ;
<u>REFUGE DANS LA RÊVERIE et CLIVAGE DES DEUX MONDES</u> ;
<u>ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE</u>

La rêverie occupe une place prédominante dans la vie des six joueurs de notre échantillon.

L'anamnèse indique que tel était déjà le cas lorsqu'ils étaient enfants. La passion de l'imaginaire en général, puis du jeu de rôle en particulier, date donc de longtemps. Tous ont commencé à jouer au jeu de rôle sur table entre l'âge de 7 ans et l'âge de 13 ans. Les joueurs en ligne se sont intéressés aux jeux Internet à peu près au moment de leur apparition.[269] Auparavant (avant l'âge de 7 ans), on observe que les futurs joueurs sur table s'intéressaient beaucoup aux histoires ; ils en lisaient et en inventaient. Les futurs joueurs en ligne non seulement aimaient les histoires, en lisaient

[269] *Ultima On Line*, le premier jeu de rôle Internet, est mis en ligne en 1997, *EverQuest* en 1999. Il s'agit de jeux récents.

et en inventaient, mais étaient aussi passionnés par les écrans : ils regardaient beaucoup la télévision et ont commencé à jouer aux jeux vidéo très tôt (Y. à 3 ans, Y. et Y. à 7 ans). Tous évoquent leurs souvenirs d'alors (petite enfance et enfance) avec enthousiasme. À cette époque, le rêve diurne est investi soit par simple goût (X., X., Y.), soit pour fuir une *« réalité extérieure »* (D.W. Winnicott) pénible (X., Y. ; Y., qui le nie).

Aujourd'hui, les mondes imaginaires, et ceux du jeu de rôle en particulier, sont toujours fortement investis en terme de temps par les six joueurs, et souvent préférés à l'univers réel. Un **refuge dans la rêverie**[270] s'observe chez Y. et Y., qui le reconnaissent, et chez Y., qui n'en a pas conscience. Chez les trois joueurs sur table, on observe une **tendance au refuge dans la rêverie** et ils s'appliquent à le nier. Tous les six cherchent à fuir la réalité extérieure, d'une manière plus ou moins marquée : ils sont tous peu investis dans le monde réel, le trouvent peu intéressant (X., Y., Y.), chaotique et recelant une part d'absurdité (X., X.), limité et frustrant (X., X.), parfois menaçant (X., Y.) ou source de souffrance (X., X., Y., Y., Y.). X. et X. en critiquent l'organisation et X. en transgresse les règles. Les joueurs mettent à distance le monde extérieur insatisfaisant, lui préférant l'illusion magique : le monde imaginaire intra-jeu est un lieu idéal, où l'on se sent libre et puissant (X., X., X., Y., Y.), rassuré (X., Y.), voire étayé (Y.).

Chez X., X., X. et Y., les univers (univers imaginaires des jeux sur table, univers imaginaires virtuels des jeux en ligne / univers réel) ne sont pas pour autant clivés. On observe une **tendance au clivage des deux mondes**, mais il ne s'agit que d'une tendance : les joueurs précisent que ce qu'ils vivent au sein des univers de jeux de rôle n'est pas coupé de leur vie quotidienne de personne mais vient s'y ajouter, enrichissant leur expérience de sujet. En revanche, la manière d'appréhender le jeu de Y. et Y. est significative d'un **clivage des deux mondes**.

X. (scénariste, écrivain et futur éditeur), X. (scénariste et écrivain), X. (scénariste et écrivain) et Y. (infographiste, futur créateur de jeux vidéo) exercent un **métier de la Création**. Leur passion de l'imaginaire et de la rêverie a donc été *professionnalisée*. Si le jeu de rôle a constitué, à un moment donné de leur vie, un lieu de refuge dans la

---

[270] Nous en rappelons la définition :

Refuge dans la rêverie : *« Mécanisme qui consiste en un recours – dans une situation de conflit psychologique ou lorsque le sujet est confronté à des facteurs stressants – à une rêverie diurne excessive se substituant à la poursuite de relations interpersonnelles, à une action en principe plus efficace ou à la résolution des problèmes […] Signification pour la pathologie : […] ce qui est inquiétant ici, n'est pas tant l'excès quantitatif de la rêverie, que la préférence donnée à l'activité imaginaire sur la vie réelle »* (S. Ionescu et al., *Les mécanismes de défense*, 1997).

rêverie (pour X. et Y. +++, moins pour X. et X.), on constate aujourd'hui qu'il a aussi été pour eux un **outil transitionnel** et qu'il a constitué un **lieu de *« quête du soi »***. Néanmoins, cette *professionnalisation* de la rêverie, le fait qu'ils exercent aujourd'hui un métier, n'exclue pas que la rêverie-jeu de rôle soit toujours investie comme un refuge dans une certaine mesure. S'ils ne sont pas coupés de la réalité extérieure, ils investissent néanmoins massivement les mondes du rêve diurne (ils y consacrent leur vie).

On constate que le support du jeu de rôle pratiqué (sur table, papier / médium de l'ordinateur et d'Internet) a déterminé la spécificité du métier de Création exercé : X., X. et X. travaillent actuellement sur un support papier (domaine des livres, de l'écriture) quand Y. crée sur ordinateur.

Y. et Y. n'ont pas *professionnalisé* leur passion du jeu de rôle et des jeux vidéo. Ils n'exercent **pas de métier de la Création**. Y. le désirait mais y a renoncé par manque de confiance dans ses compétences. On observe toutefois que son futur métier (………) inclut une part de créativité et qu'il s'agit d'un métier à support informatique. En revanche, la filière d'études et l'orientation professionnelle d'Y. sont sans aucun rapport avec la Création ; aucun lien n'est fait entre son goût du jeu de rôle et sa profession future. En conséquence, le refuge dans la rêverie apparaît moins prononcé chez Y. que chez Y.. L'investissement de la rêverie, très intense chez Y., constitue une activité parallèle, en marge de l'investissement de la réalité extérieure, véritable refuge dissocié de l'univers réel. L'important besoin de Y. de rêver et d'investir des mondes imaginaires s'exprime intensément en dehors de la réalité extérieure, à travers le jeu de rôle (et le dessin dans une moindre mesure) qui constitue un refuge, un isolement dans le rêve ; mais il s'exprime également a minima dans son activité professionnelle. On note que chez ces deux joueurs, l'univers réel n'est pas totalement coupé du monde imaginaire. En effet, on observe que Y. et Y. sont en ***« quête du soi »*** au travers de leur avatar. Il est donc possible que le jeu de rôle soit pour eux un **outil transitionnel actuel**.

CLIVAGE DE L'OBJET, RELATION D'OBJET PARTIEL

On observe un **clivage de l'objet** plus ou moins marqué chez les joueurs en ligne (très marqué chez Y., marqué chez Y., moins chez Y.) et une **tendance au clivage de l'objet** chez les joueurs sur table.

Y. recherche la relation partielle (au sein du jeu et dans la vie de tous les jours : ses amis sont des joueurs de jeu de rôle) car la relation totale représente une menace pour le Moi fragile. Mais le **lien partiel** ne constitue pour lui qu'une **étape**. Sa passion du

jeu Internet apparaît comme un signe de son aspiration au lien objectal total. Le jeu en ligne lui permet de se lier sans risque puisque de façon partielle ; une fois rassuré, il pourra envisager de rencontrer la personne (objet total) jusque-là tenue à distance, derrière son personnage.

Au contraire, Y. et Y. tiennent à **en rester au lien partiel** (refus de rencontrer les joueurs *in real life*). Y. redoute l'altérité et on note qu'il apprécie particulièrement la solitude. Néanmoins, il n'est pas incapable d'entrer en relation avec des objets totaux (université, profession, amis). Y., lui, considère les personnages du jeu comme une *« famille »* ; quoiqu'il éprouve une vive affection pour les personnages, il ne souhaite pas connaître leurs interprètes. Il est donc attaché affectivement à des personnages certes réels, mais virtuels. Le clivage de l'objet apparaît donc très prononcé chez ce joueur. En outre, dans la vie de tous les jours, Y. privilégie ses relations partielles (amis joueurs sur table et personnages virtuels intra-jeu) ; ses proches ne viennent qu'ensuite. On observe que l'Autre, l'objet total, ne doit pas être *« envahissant »*, doit le laisser jouer autant qu'il le désire. Le lien partiel est préféré au lien total et le primat est accordé au principe de plaisir.

X., X. et X. apprécient par dessus tout la relation partielle au sein du jeu et sont essentiellement en contact avec des amis rôlistes dans la vie de tous les jours, avec des écrivains, des scénaristes, dans le cadre de leur activité professionnelle, c'est-à-dire *des gens comme eux*, qui s'intéressent aux mêmes choses qu'eux et peuvent les comprendre (objets idéaux, et par-là même partiels). Néanmoins, ils sont capables d'entrer en relation avec des objets totaux ; leur profession, notamment, les amène à rencontrer du monde.

Chez X., X., X. et Y., on observe une crainte du contact objectal associée à un désir de contact. **La relation d'objet total est génératrice d'angoisse mais ils y aspirent malgré tout.** Cela s'observe dans leur façon d'appréhender le jeu de rôle et dans leur vie de tous les jours : ils se confrontent fréquemment au lien total et le refuge dans la rêverie est moins marqué chez eux que chez Y. et Y..

<u>DISSOCIATION SOI/PERSONNAGE</u>

Les joueurs sur table **ne dissocient pas leur identité de personne de celle du personnage qu'ils incarnent**. On n'observe pas non plus de dissociation chez Y. ; il aime changer d'identité, devenir totalement autre le temps de la connexion, mais assure que l'*« on est toujours un peu soi-même derrière »* le personnage que l'on incarne. Chez ces quatre joueurs, le *« principe d'intégration »* (J. Suler, 1996-2004) est respecté. Le jeu a même constitué, et constitue encore, un lieu de *« quête du soi »*. Par

leur créativité intra-jeu – le *playing*, le faire –, ces individus-joueurs se découvrent eux-mêmes, accèdent à leur « je ». Le vécu imaginaire du sujet vient s'inscrire dans son vécu réel de personne : *« C'est un outil d'initiation, d'initiation à la vie, ça fait partie des choses qui peuvent faire de quelqu'un un être humain plus accompli »* (Entretien, X.). X. parle d'une *« expérience de vie »* (Entretien, X.). Dans le jeu en ligne, l'expérience est aussi bien réelle : *« Au départ, si t'es un petit peu timide, je trouve que ça t'ouvre énormément […] le jeu de rôle ça t'apporte cette ouverture, tu vas te dire "je peux m'exprimer", et une assurance ; pourquoi ? Parce que t'es un personnage qui a de l'assurance, tu vas t'exprimer normalement, et ça tu peux le retransposer dans ta vie réelle après »* (Entretien, Y.).

En revanche, **une dissociation soi/personnage est perceptible** chez Y. et Y.. Elle est particulièrement marquée chez ce dernier. En effet, on observe de nombreux points communs entre l'unique personnage créé (et massivement investi) dans le jeu, et Y. lui-même. Mais il est incapable de percevoir la proximité flagrante des deux identités. Y., lui, s'absente totalement lorsqu'il joue : il s'extrait de l'*univers réel*, le fuit (clivage des mondes) et fuit son personnage réel, désire investir un Autre total (dissociation personne/personnage) ; le Moi réel, *« énervant »*, sans intérêt, est rejeté, voire nié. Ainsi, ces deux joueurs affirment qu'ils sont totalement distincts des personnages qu'ils créent.

MÉCANISMES DE DÉFENSE DE TYPE NARCISSIQUE ;
L'ESPACE INTRA-LUDIQUE COMME LIEU D'INVESTISSEMENT NARCISSIQUE

X., X. et X., Y., Y. et Y. mettent en avant de **nombreuses défenses de type narcissique**………………..

Chez les six joueurs, on observe une **crainte de l'Altérité**, une **difficulté à appréhender la relation objectale**, à entrer en contact avec un objet dans sa totalité.

………………………………………………

Toutefois, la relation d'objet total n'est jamais inenvisageable absolument : **aucun de nos sujets ne vit exclusivement dans le jeu, tous sont impliqués dans la réalité extérieure, aptes à y côtoyer des objets totaux**.

Le jeu de rôle, sur table et en ligne, constitue un lieu d'investissement narcissique pour les six joueurs.

Il nous semble que jouer au jeu de rôle sur table est déjà un signe d'investissement narcissique en soi. En effet, c'est un jeu où il s'agit de se mettre en scène et d'improviser sur un mode théâtral, où l'on est écouté par les autres et regardé lorsque l'on prend la parole. On sait que les six joueurs de notre échantillon pratiquent le jeu sur table.

Dans la vie de tous les jours, en dehors du jeu, on constate que X., X. et X. (joueurs sur table) se mettent en scène en permanence (X. et X. : gestuelle active, voix forte, enthousiasme, forte présence, intense affirmation de soi… ; X. théâtralise son discours ; X. apparaît original et charismatique), comme ils le font au sein de l'espace ludique……………..

Le jeu confère une sensation de puissance. X., X. et Y. sont souvent maître du jeu lors des parties, ce qui leur permet d'être regardés, écoutés, voire admirés durant la partie ; Y. a également été chef de Guilde dans ……., ce qui l'a placé à la tête d'un groupe de cinquante joueurs environ. X. et Y. se sentent envahis et menacés par la réalité extérieure qu'ils subissent, passifs, sur laquelle ils n'ont pas de prise ; X. et X. perçoivent quelquefois le monde comme chaotique et absurde. Le jeu de rôle leur permet de décider, d'agir et de donner un sens aux choses, c'est-à-dire de se sentir moins impuissants, actifs. Il permet également à X. de s'extraire des limites frustrantes de son univers réel et de son identité réelle unique pour pouvoir tout faire et tout être, tout-puissant. Y. évoque aussi une sensation de puissance : lorsqu'il crée son personnage, il devient une sorte de dieu, de Père créateur, capable de façonner un être indépendant (un *« fils spirituel »* ; *« ça fait un peu Dieu de dire ça ! »*).

Les personnages incarnés par les joueurs correspondent à un Idéal du Moi. Chez X., l'Idéal est tantôt positif (guerrier puissant qui *« se bat bien »*), tantôt négatif (*« flics véreux »*, mafia), mais ses personnages ne sont jamais effacés, ni banals ou sans intérêt. Il en va de même pour les personnages de X. et de X. : il faut qu'ils soient forts, ou intelligents, qu'ils jouent un rôle important au cours de la partie ; ils doivent être intéressants, susceptibles de leur apporter quelque chose, d'élargir leur champ d'expérience de sujets. Les trois personnages de Y. dans …….. correspondent à un Idéal du Moi positif (Mage, Guerrier protecteur, Enchanteur guérisseur). Le personnage d'Y. est aussi un Moi Idéal virtuel (un Poète, heureux au sein d'une famille, qui n'a pas besoin de lutter ni de se battre dans la vie). Y. incarne des personnages puissants, pour éprouver le plaisir d'être *« le plus fort »*.

Le jeu ne constitue donc pas uniquement une échappatoire (excepté peut-être pour Y.). Lieu d'investissement narcissique, de réassurance, il permet d'une part de *faire une pause*, de s'extraire de la réalité extérieure insatisfaisante, source de tension et parfois

de souffrance, de s'éloigner des objets totaux menaçants ; d'autre part d'appréhender par la suite la réalité extérieure de façon moins craintive.

SOCIALISATION

Les six joueurs présentent des signes plus ou moins marqués de trouble de la socialisation. Ce trouble se manifeste de façon différente chez les joueurs sur table et chez les joueurs en ligne.

Les joueurs sur table présentent une tendance à l'agressivité.[271]............... .... La pulsion agressive se décharge dans le jeu, mais il arrive qu'elle se décharge sur la *scène réelle*, avec plus ou moins d'intensité, sous forme de provocation ou de transgression.

....

Chez les joueurs en ligne, le trouble de la socialisation réside dans une difficulté d'ouverture au monde et aux autres. Si les joueurs sur table ont tendance à appréhender le monde de manière critique, sur un mode agressif, les joueurs en ligne présentent une **tendance au retrait hors du monde**.

Y. et Y. apparaissent tristes et sans dynamisme (visages peu expressifs, regards vides, ton monocorde, gestuelle quasi-absente). Y. est un jeune homme timide et effacé. Tous trois redoutent le contact objectal. Chez Y. et Y., une tendance à la dépréciation de soi vient compromettre d'autant plus la relation au monde.

Dans la vie de tous les jours, Y., Y. et Y. trouvent très souvent refuge dans la rêverie (jeu de rôle sur table et en ligne, jeux vidéo, lecture, films, musique, dessin). Ils trouvent l'univers réel sans grand intérêt ; le monde du rêve diurne est préféré à la réalité extérieure, plus intéressant et moins effrayant. Y. privilégie ses relations partielles intra-jeu ; Y. plus encore, au détriment de ses relations totales (le jeu passe avant les relations amicales et la relation amoureuse).

Le retrait est particulièrement marqué chez Y.. En effet, Y. et Y. ont pris conscience que le jeu en ligne et l'imaginaire en général, trop investis, constituaient une forme de retrait social et les maintenaient repliés sur eux-mêmes. Ce n'est pas le cas d'Y., qui n'a pas conscience que l'investissement de la rêverie constitue un refuge, une compensation par rapport à une réalité extérieure insatisfaisante et douloureuse ; il n'a

[271] Il est moins question ici de *« violence fondamentale »* (BERGERET, J., *La violence fondamentale*, Paris, Dunod, 1984), caractéristique des individus dits normaux, que d'une forme d'agressivité marginale, transgressive.

pas même conscience d'y consacrer beaucoup de temps (nous avons posé l'hypothèse d'une addiction au jeu).

On a posé l'hypothèse que Y. et Y. se situaient actuellement dans un processus d'évolution. Y. : *« J'ai […] commencé […] à redevenir sociable […] et je continue un peu dans cette voie-là »* (Entretien, Y.) ; il fait des études, travaille, voit des amis, a des projets. De même, Y. a pris conscience qu'il avait *« perdu deux ans »* dans le jeu : *« On perd du temps parce que ça nous amène à rien, ça aboutit à rien, pour la vie réelle »* (Entretien, Y.). Aujourd'hui, il ne se replie plus sur lui-même dans le jeu comme il l'a fait à un moment donné de sa vie. Ainsi, si la relation d'objet est génératrice d'angoisse, Y. et Y. tendent malgré tout vers elle. Y., en revanche, semble n'avoir besoin de l'Autre qu'en tant qu'il constitue un appui. En conséquence, les relations d'objet partiel du jeu, étayantes, réassurantes, suffisent à le satisfaire. Si l'Autre est trop envahissant, Y. l'exclut de sa vie (amis qu'il ne voit plus, rupture affective) ; il cherche à éviter la relation objectale quand elle n'est pas partielle.

SIXIÈME PARTIE :

DISCUSSION

1. DE LA THÉORIE AUX HYPOTHÈSES : RÉCAPITULATIF.

Entrée dans le jeu : *in-lusio* : illusion. Le jeu se situe au cœur de l'illusion, le jeu de rôle a fortiori. La *mimicry*, la prise de masque, répond à un désir de fuite du monde et de soi-même, volonté de *« s'[…] évader [du monde] en se faisant autre »* (R. Caillois, 1958, p. 60). Dans notre recherche, nous nous sommes intéressée à cette *évasion* hors du *« monde ordinaire »* (P. Breton, 2000, p. 81). Nous avons cherché à savoir si l'investissement des mondes de jeux, imaginaires et imaginaires virtuels, extra-ordinaires, constituait un isolement, un choix de rupture et de solitude, et par-là même un trouble de la socialisation et de la relation d'objet.

Nous avons comparé deux populations de joueurs. *Les joueurs de jeu de rôle sur table : • se réunissent à quelques-uns autour d'une table ; • incarnent chacun un rôle ; • vivent ensemble une histoire qui s'élabore au fil de la partie sur le mode de l'improvisation théâtrale ; • sont guidés par un maître du jeu. *Les joueurs de jeu de rôle en ligne : • se connectent à Internet pour jouer à un MMORPG ; sont • seuls devant leur écran et • présents dans le jeu par l'intermédiaire d'un avatar ; • côtoient des centaines d'autres joueurs dans l'espace intra-ludique par l'intermédiaire de leurs avatars.

Nous nous sommes posée plusieurs questions :

– Pourquoi ces individus éprouvent-ils le besoin (les joueurs parlent de « besoin ») de rêver éveillés, d'investir ces espaces imaginaires ?

ET – Pourquoi éprouvent-ils le besoin de jouer un rôle, d'investir une identité autre que la leur ?

ENFIN – Dans le cadre du jeu de rôle en ligne, pourquoi ajouter le virtuel à l'imaginaire, pourquoi choisir d'investir un avatar plutôt que de communiquer verbalement face à face autour de la table ?

Rappelons que dans le *jeu de rôle sur table, les joueurs sont plusieurs dans la pièce, puis investissent les mondes et les personnages imaginaires (il y a *« transport de la présence personnelle »* – J.-L. Weissberg, 1998 ; T. Shulga, 2002). Au contraire, dans le *jeu de rôle en ligne, le joueur est seul face à son écran, puis investit le monde et le personnage imaginaire virtuels (transport de la présence dans le cadre virtuel), puis est amené à côtoyer les personnages des autres joueurs au sein du monde investi ; par la suite, une rencontre *in real life* avec les individus-joueurs pourra éventuellement être envisagée. On constate que la relation objectale entre joueurs diffère beaucoup d'un jeu à l'autre.

Dans notre partie théorique, conceptuelle, nous avons en premier lieu défini les notions d'« activité imaginante » et d'« imaginaire », ainsi que la part de créativité propre aux deux jeux. L'imaginaire est le contenant (l'Imaginaire) d'un ensemble de productions (contenus imaginaires) résultant de l'activité imaginante, activité de l'imagination. Les contenus imaginaires des jeux de rôle (univers et personnages) sont tantôt internes (car élaborés en imagination par les créateurs, puis introjectés par les joueurs), tantôt externes (car perçus en tant que productions concrètes de l'activité imaginante). Le jeu de rôle sur table constitue une activité imaginante créatrice ; les joueurs produisent une histoire. Dans le jeu en ligne, l'activité imaginante créatrice est moindre ; elle se situe davantage de l'autre côté de l'écran, au niveau des concepteurs du jeu.

En second lieu, nous avons articulé les notions d'« imaginaire », de « réel » et de « virtuel », en précisant notamment que les substantifs et adjectifs « imaginaire » et « virtuel » n'étaient pas des antonymes de « réel ».

Selon G. Bachelard (1943), l'imaginaire est un prolongement, un dépassement du réel, une *« vie nouvelle »* ; en investissant les mondes et les personnages imaginaires du jeu de rôle sur table, les joueurs *« s'[élanceraient] »* donc vers une *« vie nouvelle »*. Selon P. Quéau (1993) et G. Pragier et S. Faure-Pragier (1995), les mondes virtuels sont des *« réalités nouvelles »* ; en *se transportant* dans les mondes et les personnages imaginaires virtuels du jeu de rôle en ligne, les joueurs investiraient donc des *« réalités nouvelles »*.

Nous nous sommes alors demandée si *l'élancement vers la vie nouvelle* et si l'investissement des *« réalités nouvelles »* étaient motivés par une fuite du *« cours ordinaire des choses »* (G. Bachelard, 1943), c'est-à-dire de la vie de tous les jours, de l'ordinaire quotidien et environnemental.

En nous référant à la théorie freudienne, nous avons rapproché le jeu de rôle du rêve diurne, lequel constitue un accomplissement du désir et donc un maintien dans le principe de plaisir. Puis, créant un lien entre la théorie psychanalytique et un concept de type comportemental, nous avons suggéré que l'acte de jouer pouvait correspondre à un refuge dans la rêverie. Le refuge dans la rêverie, mécanisme de défense, se caractérise par un excès de rêverie et une préférence accordée à la rêverie ; lors de la confrontation à des facteurs stressants, le rêve diurne se substitue à la poursuite de relations interpersonnelles. Le repli dans le rêve serait donc réactionnel, réponse (psychique et comportementale) à un stimulus extérieur désagréable ou douloureux. Etablissant de nouveau un lien entre comportement (stimulus→ réponse) et psychanalyse, nous avons envisagé que le sujet pouvait se replier dans la rêverie (dans l'imaginaire et l'imaginaire virtuel des jeux de rôle) par peur de la relation

d'objet total (angoisse de type paranoïde), l'objet représentant une menace. En nous appuyant sur la théorie kleinienne de la position schizo-paranoïde et de la relation d'objet partiel (clivé), nous avons alors avancé l'idée que les individus-joueurs entretenaient des relations d'objet partiel • les uns avec les autres à l'intérieur des mondes imaginaires (par l'intermédiaire des personnages et avatars), et • avec les Autres, les non-joueurs, hors de l'espace intra-ludique, au sein du monde ordinaire connu.

Nous nous sommes également interrogée sur l'éventuelle existence d'une dissociation soi/personnage, laquelle s'opposerait au *« principe d'intégration »* (J. Suler, 1996-2004), à la *« réappropriation dans le réel »* (M. Serdidi, 2000) de ce qui a été vécu dans le cadre du monde imaginaire.

Enfin, nous nous sommes référée aux concepts de « narcissisme secondaire » et d'« Idéal du Moi », et avons envisagé : • que le mouvement de *« transport de la présence personnelle »*, dont résulte l'*incarnation* du personnage, correspondait à un mouvement de retrait de tous les investissements libidinaux sur le Moi ; • que le joueur incarnait de préférence des personnages correspondant à un Idéal du Moi, ce qui renforce encore l'investissement narcissique.

À partir de ces différentes propositions théoriques, nous avons formulé nos deux premières hypothèses :

– **Hypothèse générale 1** : Le joueur de jeu de rôle (sur table et en ligne) éprouve une angoisse de type paranoïde. Hypothèse détaillée 1 : De cette angoisse résulte la mise en place de mécanismes de défense : 1)refuge dans la rêverie 2)clivage des deux mondes ; clivage de l'objet et relation d'objet partiel dans l'espace ludique et hors de l'espace ludique ; 3)mécanismes dissociatifs ; 4)investissement narcissique. On s'attend à ce que des manifestations concrètes de cet accroissement du système défensif soient observées dans la vie de tous les jours, sous forme de troubles relationnels et de difficulté de socialisation.

– **Hypothèse générale 2** : L'angoisse paranoïde ne se manifeste pas de la même manière chez les joueurs sur table et chez les joueurs en ligne. Hypothèse détaillée 2 : L'angoisse est plus marquée chez les joueurs en ligne. Les troubles relationnels et les difficultés de socialisation traduisant l'accroissement du système défensif diffèrent dans

leur forme en fonction des joueurs (joueurs sur table : agressivité[1], tendance transgressive ; joueurs en ligne : timidité, voire inhibition, et dépressivité).

Dans la seconde partie de notre travail, nous avons envisagé une alternative au clivage en nous référant à la théorie de D.W. Winnicott.

Premièrement, nous avons avancé l'idée que les espaces imaginaires, et imaginaires virtuels, pouvaient constituer des aires intermédiaires d'expérience, et que les joueurs pouvaient occuper ces espaces (dans le cadre d'une activité créatrice) en vue d'accéder au désillusionnement et au principe de réalité. Dans cette perspective, le jeu de rôle serait un moyen d'entrer en contact et le joueur, à ce contact partiel, verrait progressivement diminuer son angoisse de persécution et accèderait à la relation d'objet total, hors du jeu.

Deuxièmement, le jeu de rôle étant un jeu doublement créatif, nous avons postulé que les joueurs étaient des Créateurs en puissance et que l'investissement du jeu de rôle constituait une transition. Le jeu, outil transitionnel, leur permettrait de se réaliser dans la *« réalité extérieure »* (D.W. Winnicott, 1971) en choisissant des métiers de la Création, c'est-à-dire en professionnalisant leur goût du jeu de rôle.

Nous en venons ainsi à formuler notre dernière hypothèse. **Hypothèse générale 3** : Le jeu de rôle (sur table et en ligne), toujours pratiqué à l'âge adulte, est une expérience illusoire, un phénomène transitionnel, qui permet au joueur de se situer par rapport au monde extérieur et d'accéder à la relation d'objet total et au principe de réalité. Hypothèse détaillée 3 : Si le jeu a été utilisé comme un outil transitionnel, cela se manifeste dans les aspirations ou les réalisations professionnelles des sujets (métiers de la Création). Le support du jeu de rôle pratiqué (sur table, c'est-à-dire sur papier, ou par le médium de l'ordinateur et d'Internet) détermine la spécificité du métier de Création exercé ou à venir : les joueurs de jeu de rôle sur table s'orientent vers les métiers de la narration créative (création par les mots) sur un support papier ; les joueurs de jeu de rôle en ligne s'orientent vers les métiers de l'informatique impliquant une activité créatrice (ils souhaitent en particulier devenir créateurs de jeux).

---

[1] Il est moins question ici de *« violence fondamentale »* (BERGERET, J., *La violence fondamentale*, Paris, Dunod, 1984), caractéristique des individus dits normaux, que d'une forme d'agressivité marginale, transgressive.

2. RÉSULTATS ET ANALYSE CRITIQUE.

2.1 Hypothèse 1.

L'analyse des entretiens et des épreuves projectives a mis en évidence une angoisse de type paranoïde chez les six sujets de notre échantillon.

Notre <u>première hypothèse générale</u> est donc <u>validée</u>.

<u>Dans les six T.A.T.</u>, on observe : ………………….

<u>Dans les six protocoles de Rorschach</u>, on trouve : ………………….

……………………. Toutefois, nous nous attendions à ce que cette angoisse apparaisse de la même manière chez tous les joueurs, au travers de quatre mécanismes de défense : 1)refuge dans la rêverie 2)clivage de l'objet 3)mécanismes dissociatifs 4)défenses narcissiques). Or, tous les joueurs ne mettent pas en avant ces quatre mécanismes.

1) Chez les six joueurs, on observe un **refuge dans la rêverie**, ou une tendance au refuge dans la rêverie. Ils cherchent à fuir la réalité extérieure, d'une manière plus ou moins marquée. Le monde réel est inintéressant (X., Y., Y.) ou insatisfaisant (X., X.). La réalité extérieure apparaît menaçante (X., Y. : on la subit, passif, impuissant), absurde (X.) ou source de souffrance (X., X., Y., Y., Y.). La rêverie constitue un refuge dans la mesure où elle est préférée à la réalité extérieure et surinvestie en terme de temps. En revanche, aucun joueur n'est totalement replié dans le rêve diurne ; la rêverie n'est jamais totalement substituée à la poursuite des relations interpersonnelles. Même Y., qui fait passer le jeu avant ses relations amicales et amoureuse, n'est pas en rupture avec l'univers extérieur : il fait des études, voit des amis (peu et rapidement, mais il les voit). Il en va de même pour Y. : quoique goûtant particulièrement la solitude, quoique *« souvent dans [son] monde »*, *« dans [sa] coquille »*, il sort quelquefois avec des amis, fait aussi des études et travaille. Les quatre autres joueurs exercent un métier de la Création : la rêverie est préférée à la réalité extérieure et surinvestie en terme de temps (il y a donc refuge), mais elle est *professionnalisée*. Ainsi, ces quatre joueurs investissent le rêve diurne en permanence mais ne sont pas pour autant coupés de la réalité sociale (métier, relations interpersonnelles dans un cadre social). Le refuge dans la rêverie ne s'observe donc qu'en partie.

2) De même, le **clivage des deux types de mondes** (mondes imaginaires/monde extérieur) n'apparaît qu'en tendance chez X., X., X. et Y. : l'univers extérieur est un lieu d'insatisfaction, et parfois de souffrance, qu'ils fuient en se transportant dans les mondes imaginaires et imaginaires virtuels des jeux de rôle. Toutefois, ces joueurs précisent que ce qu'ils vivent au sein des univers de jeux de rôle n'est pas en rupture avec leur vie quotidienne de personne mais vient s'y ajouter, enrichissant leur expérience de sujet. En revanche, la manière d'appréhender le jeu de rôle d'Y. et Y. est significative d'un clivage des deux mondes : l'écran de l'ordinateur matérialise la rupture.

2') **Le clivage de l'objet** est également observable chez tous les joueurs, mais de façon plus ou moins marquée. *Au sein de l'espace intra-ludique, il est présent de façon récurrente : les six joueurs recherchent avant tout le lien partiel dans le jeu (plaisir d'être avec des amis qui aiment tous le jeu de rôle ; plaisir de se côtoyer en tant que personnages dans le cadre d'une histoire, d'un combat, d'une guilde… ; plaisir de la rencontre sans risque puisque le contact est partiel). On constate que si Y. et Y. tiennent à en rester au lien partiel (refus de la rencontre IRL), ce n'est pas toujours le cas d'Y.. En effet, s'il recherche d'abord le contact partiel, il n'exclut pas par la suite de rencontrer les individus-joueurs. Sa passion du jeu en ligne apparaît comme un signe de son aspiration au lien objectal total. *Hors de l'espace de jeu, dans la vie de tous les jours au sein du monde connu, le clivage est moins évident. De fait, les six joueurs ont manifestement tendance à rester entre eux, et à privilégier ainsi la relation d'objet partiel : ils côtoient essentiellement des joueurs de jeu de rôle, des scénaristes…, c'est-à-dire des personnes qui peuvent les comprendre, des *initiés*. Ces personnes sont des objets partiels idéalisés. Cependant, nous avons déjà eu l'occasion de préciser qu'aucun des joueurs n'était incapable de contact total. Le clivage de l'objet apparaît donc de façon plus ou moins prononcée chez les différents joueurs, et on ne l'observe jamais de manière radicale et permanente chez aucun d'entre eux. La relation d'objet total est génératrice d'angoisse car elle représente une menace, mais les individus-joueurs soit y aspirent activement malgré tout (X., X., X., Y. : crainte du contact objectal associée à un désir de contact perceptible dans les épreuves projectives), soit sont simplement capables de se confronter à l'objet total lorsqu'il le faut.

3) La **dissociation soi/personnage** que nous pensions observer chez tous les joueurs, apparaît uniquement chez Y. et Y.. Rappelons que selon J. Suler (1996-2004), le cyberespace est une prolongation du monde intra-psychique de l'individu. Le joueur qui choisit son avatar change d'identité sans en changer totalement : il incarne une autre part de lui-même (« *everywhere I go on the Internet, I keep running*

into… ME ! »). Au bout du compte, ces différentes parties de lui-même doivent constituer un être entier ; s'il ne les *intègre* pas, il sera *plusieurs*, dissocié. De même que Y. et Y. clivent l'univers réel et les univers imaginaires virtuels du jeu, ils n'établissent aucun lien entre leur Moi de sujet et leurs personnages intra-jeu, refusent de le faire. Au contraire, le *« principe d'intégration »* est respecté chez les quatre autres joueurs.

4) En revanche, l'angoisse paranoïde détermine la mise en avant de **défenses narcissiques** chez tous les sujets sans exception.

« Lorsque l'avatar est envoyé sur l'écran » (P. Attigui, 2001) ou lorsque le personnage (jeu sur table) entre en action sur le *« plan imaginaire »* (T. Shulga, 2002), *« nous sommes dans un […] mouvement qui est […] retournement sur la personne propre, repli sur soi »* (P. Attigui, 2001). Partant de cette théorie de P. Attigui, nous avons posé l'hypothèse dans notre partie théorique (Troisième Partie, 2.2.3.2) que les mondes de jeu étaient des simulacres du monde fantasmatique de l'individu. Il ne nous a pas été possible de vérifier précisément ce point, nos outils d'analyse ne les permettant pas. On a simplement constaté au Rorschach que les sujets formulaient un grand nombre de réponses à contenus fantaisistes (homme-sanglier, monstre, dragon…), lesquelles évoquent les univers imaginaires et imaginaires virtuels des jeux de rôle. Seul le repli sur soi a véritablement pu être observé.

…………………………………………….......

On a constaté que le comportement des joueurs sur table, dans la vie de tous les jours, traduisait un besoin de réassurance narcissique et un désir de puissance : ils se créent un personnage, se mettent en scène, cherchent à affirmer leur puissance en parlant beaucoup, etc. Dans le jeu de rôle, le même besoin, le même désir se manifestent.

De fait, on constate que la démarche d'investissement du monde et du personnage intra-jeu correspond bien à un mouvement de retrait des investissements libidinaux sur le Moi. •Le jeu sur table permet aux six joueurs de se mettre en scène et d'être écoutés et regardés par les autres lorsqu'ils prennent la parole. •X., X. et Y. sont souvent meneurs de jeu lors des parties (Y. a aussi été chef de guilde dans ……..), ce qui leur permet de diriger. •Ces trois joueurs, qui se sentent passifs, impuissants face à la réalité extérieure, qui la trouvent quelquefois absurde, peuvent agir au sein du jeu et donner un sens aux choses, enfin puissants. Y., pour qui la réalité extérieure est source de souffrance, peut la maîtriser à sa guise et éprouver enfin du plaisir au sein d'un monde qui exclut les *« rapports de force »*, devenant un personnage « *même pas bien fait pour ce monde, mais justement bâti sur sa propre cohérence ».* X. peut s'extraire des limites frustrantes de son univers réel et tout faire, tout être, tout-puissant. Lorsqu'il crée son personnage, Y. évoque également une sensation de puissance.

Nous avons par ailleurs vérifié que les personnages créés et incarnés par les six joueurs constituaient souvent un •Idéal du Moi. Rappelons que, formation narcissique, l'Idéal du Moi est une instance psychique qui sert de base d'identification à ce que l'enfant vivait au moment de sa toute puissance infantile. Il s'agit d'une formation archaïque, qui représente le substitut du narcissisme perdu de son enfance, où il était son propre idéal. Dans le narcissisme secondaire (état succédant au retrait de tous les investissements libidinaux sur le Moi ; on peut donc parler de *narcissisme secondaire intra-jeu*), le sujet a de nouveau accès à l'état de toute-puissance du Moi et cela renforce son Moi fragile mis en danger. On voit bien que les joueurs sont en quête de puissance, de réassurance narcissique, dans le jeu. Nous avions également précisé dans notre partie théorique que la notion d'« Idéal » n'impliquait pas que le joueur incarne nécessairement des personnages « bons » ; il peut aussi projeter dans son personnage une part haïe de lui-même. Ce point est également vérifié ici (Y. incarne actuellement *« un méchant nécromant, très puissant »*). L'essentiel est que le personnage ne soit pas insignifiant ni effacé.

Pour tous les joueurs, les espaces imaginaires constituent donc un lieu de repli sur soi, un lieu de réassurance narcissique.

Nous critiquerons cette partie de notre travail sur un point en particulier. Notre première hypothèse, ainsi détaillée (manifestation de l'angoisse paranoïde au travers de quatre mécanismes de défense), apparaît beaucoup trop large. Elle synthétise un trop grand nombre d'éléments. On observe en effet chez les sujets une angoisse de type paranoïde (hypothèse générale 1), mais elle se manifeste de façon différente chez chaque individu-joueur. Tous ne mettent pas en avant les quatre mécanismes de défense et l'intensité des réactions défensives observées varie d'un sujet à l'autre. On en déduit qu'à chaque mécanisme de défense envisagé aurait dû correspondre une hypothèse particulière. Et ces quatre mécanismes de défense, tels que nous les avons définis, synthétisent eux-mêmes différents éléments qui mériteraient chacun d'être examinés de façon spécifique. Nous irons donc plus loin encore, suggérant de consacrer une hypothèse à chacun d'eux :

1) excès de rêverie (il s'agirait d'établir un seuil, à partir duquel il y aurait surinvestissement du rêve diurne) ;

2) préférence accordée à la rêverie ;

3) substitution de la rêverie à la poursuite de relations interpersonnelles ;

4) investissement de la rêverie comme conséquence de la confrontation à des facteurs stressants ;

5) clivage de l'univers extérieur ordinaire et de l'univers imaginaire (ou imaginaire virtuel) extraordinaire du jeu ;

6) clivage de l'objet et relation d'objet partiel intra-jeu ;

7) clivage de l'objet et relation d'objet partiel hors de l'espace ludique, au sein du monde extérieur ordinaire ;

8) dissociation soi/personnage ;

9) personnalité des joueurs marquée par des traits narcissiques ;

10) jeu de rôle utilisé comme espace de réassurance narcissique.

Dans le cadre d'une recherche ultérieure, on obtiendrait probablement des résultats plus précis en détaillant de cette manière les hypothèses.

2.2 Hypothèse 2.

L'angoisse paranoïde ne se manifeste pas de manière identique chez les joueurs de jeu de rôle en ligne et chez les joueurs de jeu de rôle sur table. On l'observe dans les entretiens, dans le Rorschach et dans le T.A.T. •Elle est plus marquée chez les joueurs en ligne. •Les troubles relationnels et les difficultés de socialisation traduisant l'accroissement du système défensif diffèrent dans leur forme en fonction des joueurs : *les joueurs sur table présentent des signes d'agressivité et une tendance transgressive ; *une timidité, des traits d'inhibition et des traits dépressifs apparaissent chez les joueurs en ligne.

Notre <u>seconde hypothèse</u> (générale et détaillée) **est donc validée.**

Au T.A.T., les récits des joueurs sur table sont très longs ; chaque histoire constitue presque une petite nouvelle (une, ou deux pages tapuscrites). Cela est significatif d'un investissement narcissique : raconter des histoires est leur métier ; il faut donc que celles-ci soient intéressantes et élaborées ; la médiocrité, ou la banalité, n'est pas autorisée et ils prennent plaisir à montrer de quoi ils sont capables. Par ailleurs, cela peut traduire une volonté d'emprise sur le chercheur : au cours du T.A.T., nous prions X. d'aller un peu plus vite, d'être plus bref ; il nous répond qu'il n'aime pas raconter des histoires qui ne sont pas dignes de l'être et nous demande un peu plus de temps pour les élaborer. Au contraire, les récits des joueurs en ligne sont plus courts et marqués par l'hésitation (chez Y. et Y. en particulier). On observe une résistance et une tendance à l'inhibition.

………………………………………………

Les épreuves projectives mettent en évidence une charge pulsionnelle agressive chez X. et X.. Chez les joueurs en ligne, au contraire, on observe une tendance à

l'inhibition : le conflit interpersonnel à la planche 4, par exemple, s'avère très difficile à élaborer. L'affect libidinal, et surtout l'affect agressif, ne peuvent être évoqués qu'a minima. Les récits à cette planche sont marqués par l'hésitation (Y., Y. : silences, bafouillements) et la brièveté (Y. : l'agressivité est déplacée à l'extérieur du couple, l'affect libidinal est abrasé et Y. doit idéaliser le personnage masculin sur un mode mégalomaniaque pour pouvoir supporter le lien objectal).

Chez les six sujets, on perçoit une angoisse de perte d'objet et une difficulté à se dégager de la dépression (pl. 3BM). L'investissement des limites, et surtout l'investissement narcissique, sont marqués. On observe bien un important recours à la dramatisation chez les joueurs sur table (B2 ; associé aux procédés CN et CL), ainsi qu'un investissement de la réalité externe et une tendance à l'évitement du conflit chez les joueurs en ligne (Y. : A1, CI ; Y. : A1, CF, CI).

Dans les protocoles de Rorschach, on trouve : **1)** Un R>norme chez les joueurs sur table (temps total de passation très long, possible manifestation d'un désir inconscient d'emprise sur le chercheur) et un R≤norme chez les joueurs en ligne (tendance à l'inhibition, surtout chez Y. ; chez Y., le nombre de réponses est assez élevé, mais on observe que les réponses sont surtout nombreuses aux trois dernières planches : Y. se laisse envahir par le percept Couleur, ce qui correspond à une utilisation défensive des affects et des émotions – refoulement des représentations – ; ainsi, le nombre de réponses même traduit chez Y. une forme d'inhibition). **2)** Un G% très élevé chez Y. et Y., un G% élevé et un D% élevé chez Y.. Chez Y., le fonctionnement cognitif paraît frappé d'inhibition : il réagit passivement face au stimulus, se laissant envahir par le percept ; les réponses qu'il formule résultent d'une vision immédiate, il n'y a pas de travail d'élaboration. Chez Y., ainsi que chez Y. et Y., cela semble correspondre à un mouvement défensif visant à empêcher l'émergence des éléments internes. Il y a inhibition. **3)** Un F% bas dans les deux populations (on sait que le F% traduit entre autres la capacité d'adaptation au réel). **4)** Un H% bas dans les deux populations (ou un H% élevé, mais composé de nombreuses réponses (H), (Hd), et Hd, avec H<Hd (excepté chez X.). Cela traduit une difficulté à se projeter en tant qu'être humain et une difficulté au niveau du lien objectal (relation aux autres humains problématique). **5)** Une absence, ou quasi-absence, de K et/ou de COP. Les K sont nombreuses chez X., mais ce sont des K de réflexion (représentatifs d'un monde interne), des K passives (capacité créatrice intérieure, non utilisée dans la vie sociale) et des K associées à des contenus irréels ou indéterminés (l'identification à l'humain n'est pas parfaite, ce qui met en question l'intérêt porté par X. à la communauté humaine). Nous avions postulé, lors de l'opérationnalisation de l'hypothèse 2, que les réponses Coopération seraient marquées par l'agressivité (contact agressif entre les H mis en relation). Mais

cela n'apparaît que chez X.. Les K de X. sont plus significatives d'un repli sur soi. Le protocole de X. compte deux K seulement (pour R=72) et aucune réponse H : le lien objectal n'est pas envisagé. **6)** Un TRI extratensif et une FS extratensive ou ambiéquale chez les joueurs sur table (excepté chez X. : le TRI est extratensif mais la FS introversive ; cela traduit un conflit psychique, un tiraillement entre pulsion et maîtrise de la pulsion, entre ouverture au monde et aux Autres et repli sur soi). En revanche, nous pensions observer chez les joueurs en ligne un TRI coarté ou coartatif ; hors, il est extratensif chez les trois joueurs. Toutefois, on a noté que la réactivité à la Couleur témoignait d'une passivité, d'un envahissement par le percept, c'est-à-dire d'une forme d'inhibition, et non d'une véritable ouverture au monde. Chez les joueurs en ligne, comme chez les joueurs sur table, la FS est extratensive. Dans les protocoles de Y., Y. et Y., on relève des signes d'anxiété (le monde et les autres sont générateurs d'angoisse). Cette anxiété est associée à une dépressivité marquée (moins chez Y. que chez Y. et Y.). Les joueurs sur table présentent également des traits dépressifs ; les réponses E traduisent aussi un fort éprouvé d'anxiété face au monde et aux autres (réalité extérieure angoissante). On note chez X. un ressenti d'impuissance face au monde : il le perçoit tantôt triste, tantôt inquiétant, toujours mal délimité (réponses Vista) ; on fait ici le lien avec ce qu'il nous dit dans l'entretien : *« ce que j'aime dans les mondes magiques et dans les mondes imaginaires [...] c'est que tout a un sens […] t'as pas le sentiment de l'absurde […] le sentiment que chaque chose a un sens est parfois difficilement perceptible dans notre monde de tous les jours »* (Entretien, X.). On note dans les protocoles des joueurs sur table la présence de kob ; ces réponses, chargées d'agressivité, traduisent souvent un débordement pulsionnel (pulsion agressive). **7)** L'indice d'Anxiété Somatique est élevé dans les deux populations, ce qui met en évidence la crainte du *contact* objectal. **8)** Les réponses Reflet ou Référence à la Symétrie (miroir, reflet dans l'eau, jumeaux, deux personnes identiques face à face…) sont très nombreuses, ce qui témoigne d'une tendance marquée au retrait narcissique chez tous les sujets. **9)** On trouve un grand nombre de Combinaisons Fabulées. Cela est un signe d'originalité, de créativité, mais traduit également un manque de conformisme.

L'analyse des épreuves projectives et de l'entretien permet donc d'observer premièrement que l'angoisse paranoïde est plus marquée chez les joueurs en ligne, deuxièmement que les troubles relationnels et les difficultés de socialisation se manifestent de manière différente chez les joueurs sur table (agressivité, transgressivité) et les joueurs en ligne (timidité, voire inhibition, et dépressivité).

On a vu en effet qu'il y avait un refuge dans la rêverie chez Y., Y. et Y., quand il n'apparaît qu'en tendance chez X., X. et X.. De même, seule la manière dont Y. et Y. appréhendent le jeu de rôle est significative d'un clivage des deux types d'univers. Le clivage de l'objet est très marqué chez Y., marqué chez Y., moins chez Y. ; il n'apparaît qu'en tendance chez les joueurs sur table. Pour Y., le lien partiel ne constitue qu'une étape ; au contraire, Y. et Y. font en sorte qu'il reste partiel. Pour X., X., X. et Y., la relation d'objet total est génératrice d'angoisse, mais ils y aspirent malgré tout. Par ailleurs, on a observé que Y. et Y. n'exerçaient pas de métier de la Création. L'investissement de la rêverie constitue donc pour eux (pour Y. en particulier, le futur métier d'Y. incluant une part de Créativité) une véritable activité parallèle, un lieu de refuge en rupture avec la réalité extérieure.

On note que ces différents signes (refuge dans la rêverie, clivage, dissociation…) sont moins marqués chez Y. que chez les deux autres joueurs. Le fait qu'il soit plus âgé explique peut-être en partie cette différence.

En ce qui concerne les difficultés de socialisation des joueurs, différentes dans leur forme, on a noté que les joueurs sur table présentaient un tendance à l'agressivité : la pulsion agressive apparaît difficile à maîtriser. Avec nous, X. cherche parfois à choquer et à mettre mal à l'aise, X. se montre défensif, critique, et refuse de respecter le cadre (dans la vie de tous les jours également) ; on observe aussi chez X. une agressivité latente, une tendance à la provocation et un désir de transgression. Chez les joueurs en ligne, le trouble de la socialisation réside dans une difficulté d'ouverture au monde et aux autres. Ils présentent une tendance au retrait hors du monde, un repli sur soi au sein du jeu (Y., Y. : relations partielles intra-jeu privilégiées ; Y., Y., Y. : préférence accordée à la rêverie, peu d'intérêt pour l'univers extérieur connu, lequel est aussi menaçant, limité et source de souffrance). On précise ici encore que les signes d'inhibition et de retrait social, particulièrement marqués chez Y., le sont moins chez Y. et moins encore chez Y.. Tous deux ont en effet pris conscience que le jeu en ligne et le rêve diurne en général, trop investis, constituaient un trouble, les coupant des Autres et les enfermant en eux-mêmes.

2.3 Hypothèse 3.

Nous avons suggéré que le jeu de rôle, toujours pratiqué à l'âge adulte (après l'âge de 18 ans), était, en tant que jeu, un phénomène transitionnel. Comme alternative au clivage (clivage des deux mondes et clivage de l'objet), nous avons envisagé que les espaces imaginaires et imaginaires virtuels des jeux pouvaient constituer des *« aires intermédiaires d'expérience »* (D.W. Winnicott, 1971) ; nous avons

envisagé le jeu de rôle non plus seulement comme symptôme d'une relation objectale pathologique due à l'angoisse paranoïde, mais comme moyen mis en œuvre pour accéder à la relation d'objet total. Dans ces aires de l'entre-deux, entre réalité intérieure et réalité extérieure, les joueurs en évolution (*expérience* traduit *experiencing* : l'expérience n'est pas un état statique, l'anglais met l'accent sur le mouvement, le processus), investissant des mondes d'illusion, accèderaient progressivement au désillusionnement, et ainsi au principe de réalité. Tout-puissants au sein des univers magiques de jeux, ils apprendraient peu à peu à renoncer au contrôle magique, à tolérer la frustration et à appréhender la réalité extérieure objective. On sait que c'est uniquement grâce à l'expérience illusoire du début de la vie que l'enfant peut accéder par la suite à la perception objective et donc à la relation avec un objet extérieur (expérience d'omnipotence : le bébé a l'illusion que le sein de sa mère fait partie de lui-même, est sous contrôle magique). Le jeu de rôle serait donc une forme d'expérience illusoire.

Le jeu tel que le définit D.W. Winnicott est par essence créatif : l'enfant parvient à mettre en lien le dedans et le dehors. On sait que S. Freud (1908) perçoit dans le jeu de l'enfant *« les premières traces de l'activité poétique »* (*poiesis*, création). Il nous semble que les joueurs de jeu de rôle, qui continuent à se chercher et à appréhender la réalité extérieure créativement et au moyen du jeu, et qui donnent *« forme et figure »* (D.W. Winnicott, 1971) à une première création au sein même du jeu, sont des Créateurs en puissance.

Nous postulons que si le jeu de rôle est un phénomène transitionnel *« efficient »* (S. Missonnier, 2002), s'il a été utilisé comme tel, cela se manifestera concrètement dans les aspirations ou réalisations professionnelles des sujets-joueurs : le joueur persistant à jouer au jeu de rôle après l'âge de 18 ans aspire à devenir, ou est devenu Créateur, aspire à exercer, ou exerce un métier de la Création. Or, nous constatons que quatre joueurs sur six seulement exercent un métier de la Création. **Notre <u>troisième hypothèse</u> n'est donc validée qu'en partie**. *Les trois joueurs sur table sont écrivains et scénaristes. *Y., joueur en ligne, est infographiste et souhaite devenir concepteur de jeux vidéo. On constate que le support du jeu de rôle pratiqué (support papier/support informatique) a bien déterminé chez ces quatre joueurs la spécificité du métier de Création exercé. Y. et Y., en revanche, n'exercent pas de métier de la Création ; le métier de Y. inclut toutefois une part de créativité. On observera que ces deux joueurs, qui n'ont pas *professionnalisé* leur pratique, sont également ceux qui présentent les traits pathologiques les plus marqués. Rappelons que les traits dépressifs sont particulièrement marqués chez ces deux joueurs. L'angoisse éprouvée est intense,

le refuge dans la rêverie, la dissociation soi/personnage et le clivage de l'objet (dans le monde et dans le monde extérieur) sont patents.

Cependant, nous nuancerons notre propos en rappelant que les personnages investis au sein de l'espace imaginaire virtuel représentent un Idéal du Moi. Cela témoigne certes d'un retrait narcissique mais également d'une *« quête du soi »*. J. Suler (1996-2004) affirme que ces personnages, altérités, sont des parts de l'identité du joueur-individu. De même que la petite fille qui joue à la maman avec une poupée s'approprie son identité de future mère, le joueur de jeu de rôle en ligne pourrait chercher à s'approprier à travers ses avatars, une part de son identité encore virtuelle. Pour Y. et Y., le jeu de rôle constituerait donc également un espace transitionnel, un lieu de *« quête du soi »*. Il faut rappeler que Y. et Y. sont les deux plus jeunes individus de notre échantillon. Il est possible qu'ils s'orientent dans l'avenir vers un métier de la Création (Y. en particulier, qui a renoncé à devenir créateur de jeux vidéo, mais qui s'oriente néanmoins vers un métier sur support informatique incluant une part de créativité).

Ici, nous remettrons en question l'un de nos critères de sélection des joueurs : celui de l'âge. Souhaitant observer une population adulte, nous avons sélectionné des individus de plus de 18 ans (âge de la majorité légale et âge du choix de la filière d'étude après le baccalauréat). Il s'avère que nous aurions dû inclure dans notre échantillon des individus plus âgés uniquement. En effet, à 18 ans, on ne peut pas encore observer si le jeu a été ou non investi comme une aire intermédiaire d'expérience ; le résultat de cette investissement éventuel ne peut être perçu, nous semble-t-il, avant l'âge minimum de 25 ans ; et encore a-t-on conclu que Y., âgé pourtant de plus de 25 ans, se situait encore dans un processus d'évolution. Si X. (plus de 25 ans) exerce déjà un métier de la Création à temps plein, X. et X. (plus de 25 ans) commencent tout juste à travailler. Tous trois présentent encore une tendance au refuge dans la rêverie et au clivage de l'objet………………….. De plus, dans son étude sociologique des joueurs de jeu de rôle sur table, L. Trémel (2001) précise que la plupart des joueurs arrêtent de jouer vers l'âge de 25 ans, lorsqu'ils *« [deviennent intéressés] par la construction d'autres grandeurs, dans d'autres mondes (dans le monde du travail, en voulant former un couple, etc.) »* – L. Trémel, p. 175. Notre âge de sélection minimum aurait donc dû être 25 ans. En effet, si l'intérêt pour le jeu de rôle perdure au-delà de 25 ans, demeurant au même niveau d'importance que le travail ou que la construction d'un couple, on peut interroger ce refus du jeune adulte de désinvestir la rêverie, quand ses pairs, eux, y renoncent. Avant 25 ans, l'attrait pour le jeu peut constituer le reliquat d'un penchant d'adolescence. Nous avons donc fait une erreur en incluant Y. et Y. dans notre échantillon.

Pour X., X., X. et Y., l'espace du jeu a constitué, et constitue encore, un espace transitionnel. Le refuge dans la rêverie et le clivage de l'objet sont bien moins marqués chez ces quatre joueurs et on n'observe pas de dissociation soi/personnage. Le retrait narcissique est prononcé, mais on voit que le jeu ne constitue pas uniquement une échappatoire. Si les mécanismes de défense résultant de l'éprouvé d'angoisses paranoïdes sont chaque fois mis en avant sans pour autant couper totalement l'individu de la réalité extérieure et des objets autres, c'est donc parce que le jeu de rôle ne constitue une échappatoire que dans une certaine mesure, que dans un premier temps. Les anamnèses des six individus indiquent que la rêverie en général (plus particulièrement les jeux de rôle par la suite) était déjà fortement investie – voire surinvestie pour certains – dans l'enfance. On voit qu'elle l'est encore aujourd'hui, mais de façon moindre, dans les limites du principe de réalité, adaptée aux exigences de la vie sociale. Y. et Y. eux-mêmes sont capables d'entrer en contact avec des objets totaux. Il semblerait donc que les espaces de jeu, échappatoires **dans un premier temps**, soient bien des aires intermédiaires d'expérience. Lieux d'investissement narcissique, de réassurance, ils permettent d'une part de *faire une pause* (aire *« de repos »* – D.W. Winnicott, 1971), de s'extraire de la réalité extérieure insatisfaisante et frustrante, parfois douloureuse ou menaçante ; d'autre part, ils permettent **dans un second temps**, d'appréhender la réalité extérieure de façon moins craintive, plus objective, et d'accéder à la relation d'objet total.

Les espaces imaginaires et imaginaires virtuels des jeux de rôle sont donc des lieux de refuge, de clivage, ET des aires intermédiaires d'expérience. Le bébé qui voudrait garder le sein sous contrôle magique (créativité primaire) et qui refuse l'épreuve de réalité se situe déjà dans l'aire intermédiaire d'expérience. De la même manière, le joueur peut se réfugier dans la rêverie, se replier sur lui-même au sein du jeu, se maintenir dans le lien partiel rassurant et refuser les frustrations et les souffrances qu'imposent la *« réalité extérieure »*, et, tout à la fois, se situer dans un processus d'évolution (illusion→désillusionnement) utilisant le jeu de rôle comme un outil transitionnel.


CONCLUSION

Nous souhaiterions conclure notre travail par une ouverture sur d'éventuelles études ultérieures.

Dans *Théâtres du Je*, J. Mc Dougall (1982) définit le concept d'« objet transitoire ». L'investissement de cet objet correspond à une recherche de bien-être. Est un objet transitoire tout objet investi à l'âge adulte de manière excessive et constituant une fuite de la réalité (drogue, alcool… imaginaire des jeux de rôle). J. Mc Dougall défend la thèse que l'objet transitoire apparaît nécessaire à l'âge adulte lorsque l'objet transitionnel a été défaillant dans l'enfance. Il peut constituer une fuite de la réalité, mais aussi un moyen d'y accéder, se situant entre le principe de plaisir et le principe de réalité. Nous établissons ici un lien avec notre propre recherche. En effet, il est apparu dans les épreuves projectives que la problématique des six sujets de notre échantillon se situait au niveau de la perte d'objet. Nous avons observé des traits dépressifs dans tous les protocoles et une carence affective précoce a été mise en évidence chez plusieurs joueurs. Il pourrait être intéressant d'étudier le jeu de rôle en tant qu'objet transitoire et d'enquêter précisément sur l'enfance et la petite enfance des sujets-joueurs, notamment sur leur lien aux objets transitionnels. Peut-être pourrions-nous être amenés par ailleurs à poser l'hypothèse d'un investissement du jeu de rôle comme substitut à une mère insuffisamment bonne.

Il serait également intéressant, dans le cadre d'une recherche sur le jeu de rôle comme lieu d'investissement narcissique, de se référer à la théorie de J. Lacan. En effet, dans notre étude, nous n'avons pas envisagé les concepts d'« imaginaire » et de « réel » dans leur acception lacanienne.

<u>Imaginaire</u> : *« Ce que Lacan entend par "imaginaire" n'a qu'un rapport indirect avec l'imagination, mais est avant tout une conception originale du narcissisme »* (G. Diatkine, *Jacques Lacan*, Paris, PUF, 1997, p. 20). La notion se comprend en référence à la théorie du « stade du miroir » : *« Le [Moi] du petit humain […] se constitue à partir de l'image de son semblable (moi spéculaire) »* – J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, article « Imaginaire », Paris, PUF, 1967/1981). Le jeune enfant voit dans le miroir son image et jubile, fasciné. Mais ce Moi vu – non seulement image propre du sujet mais aussi, surtout, image de son Moi idéal – n'est qu'une image. *« L'analyste doit être "capable de remanier un moi ainsi constitué dans son statut imaginaire" »* (G. Diatkine, 1997) : le Moi idéal doit s'*« évanouir »* pour *« qu'advienne le sujet véritable, celui de l'inconscient »* (*Ibid.*).

<u>Symbolique</u> (substantif masculin) : *« Le "symbolisme" de Lacan a peu à voir avec le symbolisme »* (*Ibid.*, p. 25). « [F. de Saussure] : *La thèse du* Cours de linguistique

générale *(1955) est que le signifiant linguistique pris isolément n'a pas de lien interne avec le signifié ; il ne renvoie à une signification que parce qu'il est intégré à un système signifiant caractérisé par des oppositions différentielles.* [C. Lévi-Strauss] *: " Toute culture peut être considérée comme un ensemble de systèmes symboliques au premier rang desquelles se placent le langage, les règles matrimoniales, les rapports économiques, l'art, la science, la religion" »* (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, article « Symbolique », 1967). En utilisant en psychanalyse la notion de symbolique, d'une part J. Lacan *« [rapproche] la structure de l'inconscient de celle du langage et lui [applique] la méthode […] linguistique »*, d'autre part il *« [montre] comment le sujet humain s'insère dans un ordre préétabli, lui-même de nature symbolique, au sens de Lévi-Strauss »* (*Ibid.*). S. Freud mettait l'accent sur le rapport unissant le symbole à ce qu'il représente. Pour J. Lacan, c'est la structure du système symbolique qui est première. La liaison avec le symbolisé (par exemple le facteur de ressemblance) est seconde et imprégnée d'imaginaire. L'Ordre symbolique (substitué au symbolisme) organise l'imaginaire : *« Ce ne sont pas les désirs sexuels qui sont symbolisés »* (allusion à la conception freudienne du symbolisme sexuel des rêves, des actes manqués, des lapsus et des symptômes névrotiques), c'est l'Ordre symbolique et ses signifiants qui donnent leur sens aux images. Le signifiant préexiste donc au sujet.

Réel : Selon S. Freud, les névroses (et les psychoses) résultent d'un refus d'une réalité frustrante, refus fondé soit sur le refoulement (retour possible du refoulé sur un mode symbolisé), soit sur le rejet (retour sous forme d'une nouvelle réalité, délirante). Par ailleurs, S. Freud parle du refus chez le garçon de la réalité de la castration de la femme. Enfin, il parle de l'interprétation (celle de l'analyste) comme d'un rappel à la réalité ; le patient, qui a refusé une réalité frustrante, est donc supposé accepter celle (l'interprétation) que lui propose le psychanalyste. Pour J. Lacan, il y a frustration si le manque ne peut être ni comblé par le remplacement de la chose manquante, ni sanctionné par la Loi. Ce manque est imaginaire. Il y a castration quand le manque ne peut être sanctionné par la Loi ; il qualifie de manque de symbolique. Le manque est nommé privation s'il peut être compensé par un remplacement ; ce manque est qualifié de réel. A chaque type de manque correspond un objet. L'objet du manque réel (privation) est symbolique : *« Pour pouvoir dire qu'un objet manque à sa place, par exemple un livre dans une bibliothèque, il faut pouvoir se référer à une loi de présence et d'absence, et donc à ce que Lacan a défini comme "Ordre symbolique". Par conséquent, bien que la privation soit un manque "réel", son objet est symbolique »* G. Diatkine, 1997, p. 32). L'objet du manque imaginaire est réel : *« C'est toujours d'un objet réel qu'est en mal l'enfant, sujet élu de notre dialectique de la frustration »* (J. Lacan, *Le séminaire IV*, cité in G. Diatkine, p. 32). Chez J. Lacan, la réalité n'est

« pas celle de la castration elle-même, mais celle de la menace qui émane des parents, puis du Surmoi » (G. Diatkine, p. 34). Après-coup, le message de castration est pris au sérieux et devient une réalité psychique. Dans le réel au contraire, rien ne peut manquer, aucune "castration", c'est-à-dire aucun manque symbolique n'existe. Et par conséquent, aucune réalité psychique ne peut être prise en considération. Un manque ne peut prendre de sens que si l'on est déjà dans l'Ordre symbolique. Aucun acte symbolique ne peut appartenir au réel.

On peut s'interroger : quel type de manque déterminerait la pratique, la passion du jeu de rôle, et quel type d'objet correspondrait à ce manque ? Certains personnages incarnés, créés, travaillés, élevés, investis et aimés par les joueurs seraient susceptibles de représenter l'Image, le Semblable du miroir, le Moi idéal. Nous avons observé dans notre recherche que les personnages incarnés correspondaient souvent à un Idéal du Moi. Il serait intéressant d'approfondir ce point en se référant à la théorie lacanienne.

« L'homme, ce rêveur définitif […] ne peut que se retourner vers son enfance […]. Là, l'absence de toute rigueur connue lui laisse la perspective de plusieurs vies menées à la fois ; il s'enracine dans cette illusion […] Tous est près, les pires conditions matérielles sont excellentes. Les bois sont blancs ou noirs, on ne dormira jamais » (A. Breton, *Premier manifeste du Surréalisme*). On observe chez le joueur de jeu de rôle le même type d'exaltation. *« Mais il est vrai qu'on ne saurait aller si loin […] Les menaces s'accumulent, on cède, on abandonne une part du terrain à conquérir. Cette imagination qui n'admettait pas de bornes, on ne lui permet plus de s'exercer que selon les lois d'une utilité arbitraire ; elle est incapable d'assumer longtemps ce rôle inférieur et, aux environs de la vingtième année, préfère, en général, abandonner l'homme à son destin sans lumière »* (*Ibid.*). Les joueurs de jeu de rôle n'ont pas laissé leur imagination déchoir ; tous ont plus de 20 ans et elle ne les a pas abandonnés. Ils sont parvenus, dans le cadre de l'aire intermédiaire d'expérience, à concilier les exigences de l'imagination et celles de la réalité extérieure. Nous observons cela chez quatre sujets sur six ; les deux sujets restants étant très jeunes, on espère qu'ils parviendront à se réaliser de la même manière.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages cités.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA), *DSM-IV*, *Manuel diagnostique et statistique des Troubles mentaux*, 4e édition (Version Internationale, Washington DC, 1995). Traduction française par J.-D. Guelfi et al., Masson, Paris, 1996, 1056 pp.

ANCELIN SCHUTZENBERGER, A. (1975), *Introduction au jeu de rôle*, Toulouse, Edouard Privat Éditeur. (jeu de rôle thérapeutique)

ARNOUX J., D. (1997), *Mélanie Klein*, Paris, PUF.

BACHELARD, G. (1943), *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, José Corti.

BACHELARD, G. (1960), *La Poétique de la Rêverie*, Paris, PUF ; 9ème éd. 1986, PUF (Quadrige).

BERGERET, J., WIDLOCHER, D., HOUSER, M., BOULANGER J., DUBOR, P., CHARTIER, J.-P., BECACHE, A., LUSTIN, J.-J. (1972), *Psychologie pathologique, théorique et clinique*, Paris, Masson ; 7ème éd. 1998.

BRETON, P. (2000), *Le culte de l'Internet – Une menace pour le lien social ?* Paris, La Découverte et Syros.

CAILLOIS, R. (1958), *Les jeux et les hommes – le masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; 2003, Gallimard (Folio Essais, n° 184).

CARROLL, L. (1871), *Through the Looking Glass*, éd. Macmillan. Tr. fr. *De l'autre côté du miroir*, Paris, Gallimard (Folio classique), 1998.

CHABERT, C. (1983), *Le Rorschach en clinique adulte – Interprétation psychanalytique*, Paris, Bordas ; 2ème éd., Paris, Dunod, 1997.

CHILAND, C. [sous la dir. de], *L'entretien clinique*, Paris, PUF, 1992. Chapitre VII, CASTARÈDE, M.-F., *« L'entretien clinique à visée de recherche »*, pp. 118-145.

CIVIN, M. (2000), *Male, Female, Email : The Struggle for relatedness in a Paranoid Society*, London, Other Press. Tr. fr. *Psychanalyse du Net*, Paris, Hachette (Littératures), 2002. Préface de la traduction française par S. Missonnier.

COIFFET, P. (1995), *Mondes imaginaires*, Paris, Hermès.

DIATKINE, G. (1997), *Jacques Lacan*, Paris, PUF (Psychanalystes d'aujourd'hui).

DORON, R. et PAROT, F. (sous la dir. de), *Dictionnaire de Psychologie*, Paris, PUF, 1991 ; 2ème éd. 1998.

FREUD, S. (1900), *Die Traumdeutung*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke. Tr. fr. *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1973.

FREUD, S. (1905), *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke. Tr. fr. *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, Paris, Gallimard, 1949.

FREUD, S. (1908), *Der Dichter und das Phantasieren*, In *Sammlung kleiner Schriften zur Neurosenlehre : zweite Folge*, Leipzig, Vienne, Franz Deuticke, 1909. Tr. fr. *La création littéraire et le rêve éveillé*, In *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris, Gallimard, 1933.

GUISERIX, D. (1997), *Le livre des jeux de rôles*, Paris, Borneman.

HINSHELWOOD D., R. (1989), *Dictionary of Kleinian Thougt*, London, Free Association Books. Tr. fr. *Dictionnaire de la pensée kleinienne*, Paris, PUF, 2000.

ICHBIAH, D. (1997), *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, Paris, Editions Générales First.

IONESCU, S., JACQUET, M.-M., LHOTE, C. (1997), *Mécanismes de défense*, Paris, Nathan.

KLEIN, M., HEIMANN, P., ISAACS, J., RIVIÈRE, J. (1952), *Developments : Developments in Psycho-analysis*, London, Hogarth Press. Tr. fr. *Développements de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1966. Chapitre VI « *Quelques conclusions théoriques au sujet de la vie émotionnelle des bébés* », pp. 187-222.

LAPLANCHE, J. et PONTALIS, J.-B. (1967), *Vocabulaire de la Psychanalyse*, Paris, PUF.

LE DIBERDER, A. et LE DIBERDER F. (1998), *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.

LÉVY, P. (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte et Syros (La Découverte/Poche *Essais*).

MATELLY, J.-H. (1997). *Jeu de rôle : Crimes ? Suicides ? Sectes ?* Toulon, Les Presses du Midi.

MIJOLLA, A. de, MIJOLLA MELLOR, S. de [sous la dir. de], *Psychanalyse*, Paris, PUF, 1996 ; 1999.

PIÉRON, H. (1951), *Vocabulaire de la Psychologie*, Paris, PUF ; 3ème éd. PUF (Quadrige).

QUÉAU, P. (1986), *Eloge de la simulation – De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, Champ Vallon/INA.

QUÉAU, P. (1993), *Le virtuel – Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon/INA.

RAUSCH DE TRAUBENBERG, N. (1970), *La pratique du Rorschach*, Paris, PUF (le psychologue) ; 9ème éd. 2000.

REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire de la Langue française*, 9 tomes, Paris, Les Dictionnaires Robert, 1989.

REY, A. [sous la dir. de], *Dictionnaire historique de la Langue française*, 2 tomes, Paris, Les Dictionnaires Robert, 1993, 3ème édition 2000.

SAGOT, G. (1986), *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les Livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard.

SEGAL, H. (1979), *Klein*, Galgow, Fontana, Williams Collins Sons and Co. Ltd. Tr. fr. *Mélanie Klein : développement d'une pensée*, Paris, PUF, 1982, 2ème éd. 1985.

SHENTOUB, V. et coll. (1990), *Manuel d'utilisation du T.A.T. (Approche psychanalytique)*, Paris, Bordas ; 2ème éd., Paris, Dunod, 1998.

TISSERON, S. (1995), *Psychanalyse de l'image*, Paris, Dunod; 2ème éd. 1997.

TISSERON, S. (2000). *Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* Paris, Armand Colin.

TRÉMEL, L. (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF (Sociologie d'aujourd'hui).

VALLEUR, M. et BUCHER, C. (1997). *Le jeu pathologique*, Paris, PUF (Que sais-je ? n°3310).

VITALE, D. (1984), *Jeux de simulation*, Paris, M.A. Editions.

WETZEL, M. (2000), *Petit vocabulaire de l'imaginaire*, Paris, Quintette.

WINNICOTT, D.W. (1958), *Through Paediatrics to Psycho-Analysis*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969. Première partie (travaux théoriques), chapitre 8 « *Objets transitionnels et phénomènes transitionnels [1951-53]* », pp. 109-125.

WINNICOTT, D.W. (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications. Tr. fr. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975. Préface de la traduction française par J.-B. Pontalis.

WUNENBURGER, J.-J. (1997), *Philosophie des images*, Paris, PUF.

Articles et revues.

ARNAUD, M. et SERDIDI, M. (2001). Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ? *Cahiers pédagogiques*, 396, pp. 45-47.

AUBEL, F. et DU BRUSLE, M. (2002). Monts et merveilles. *Epok*, 32, pp. 10-24.

FLEX, F. (2002). Les nouveaux créneaux, *Newbiz*, 19, pp. 54-56.

HEATON, L. et LAFRANCE, J.-P. (1994). Les communautés virtuelles ludiques. *Réseaux*, 67, pp. 97-109.

LAYET, M. (2001). Les carnets de l'aventure. *Casus Belli*, 8, pp. 124-125.

MISSONNIER, S. (2002). Préface de *Psychanalyse du Net* (M. Civin, 2000/2002), première version du texte. In *Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale.* Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/index.htm

MISSONNIER, S. (non daté). Les jeux vidéo en question. In *Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p1a.htm

MISSONNIER, S. (non daté). Le vieil homme, l'enfant et le travail du virtuel. In *Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p9.htm

PRAGIER, G, FAURE-PRAGIER, S. (1995), Au-delà du principe de réalité : le virtuel, *Revue Française de Psychanalyse*, pp. 63-85.

TISSERON, S. (non daté). Jeux vidéo : la triple rupture. In *Dossier spécial : Le virtuel, les NTIC et la santé mentale.* Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p2.htm

PC Team, *« Dark Age of Camelot »*, Hors-série n° 14, 2002.

Mémoires et conférences.

Mémoires.

LORE, M. (2002), *Internet Relay Chat : Addiction et dépression*, Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique, sous la direction de S. Missonnier, Université Paris X-Nanterre.
Mémoire disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel /p17/memoire01.pdf

SERDIDI, M. (2000), *Éducation dans un monde virtuel ?* Mémoire de Maîtrise de Sciences de l'Éducation, sous la direction de M. Arnaud, Université Louis Pasteur-Strasbourg.
Mémoire disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.chez.com/serdidi/

THIERRY, J. (2002), *Les « branchés » d'EverQuest, socio-anthropologie d'un jeu de rôles en ligne* (et *Annexes*), Mémoire de Maîtrise de Sociologie, sous la direction de P. Bouvier, Université Paris X-Nanterre.

Congrès du LASI « La présence de l'absence », 2-3 mars 2001.

ATTIGUI, P. Intervention, 3 mars 2001. Titre de l'intervention : *Le sexuel.com ? Une activation technologique du fantasme*.

SERDIDI, M. Intervention, 3 mars 2001. Thème de l'intervention : les personnages virtuels et le concept d'avatar.

Congrès du GET « Internet, jeu et socialisation », 5-6 décembre 2002.

BEAU, F. Intervention, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Note méthodologique : enquête sur les joueurs de MMORPG*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBeau.pdf

DESBOIS, D. et MONFORT, C. Intervention, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Les jeux de rôle en ligne ou la construction d'un espace de sociabilité : le cas Ultima Online sur 4ème prophétie*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) :
http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesDesbois_Monfort.pdf

JAULIN, R. et WEIL, F. Intervention, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Évolution des jeux et des joueurs, panorama d'une pratique*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesJaulin_Weil.pdf

SEYS, B. Intervention, 6 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Place et rôle des usages des TIC dans la souffrance psychologique*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesSeys.pdf

SHULGA, T. Intervention, 5 décembre 2002. Intitulé de l'intervention : *Présence médiatisée dans les modes de jeu « en ligne » et « papier »*. Texte disponible en ligne (adresse au 1er mai 2004) : http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesShulga.pdf

Sites cités ou utilisés.

Sites consacrés aux jeux de rôle :
http://www.ffjdr.org
http://www.games-crazy.com
http://jeuxonline.info
http://t4c.jeuxonline.info
http://eq.jeuxonline.info
http://camelot.jeuxonline.info
http://www.eqrpg.com

Site de *Carnet Psy* :
http://www.carnetpsy.com

Site du GET, actes du colloque 2002 :
http://www.get-telecom.fr/archive/77/colljeu.html (adresse au 1er mai 2004)

« Terra Incognita », site de Nicholas Yee :
http://www.nickyee.com

« Beyond 3 sigma », site de Jennifer Mulcahy :
http://beyond3sigma.loki.ws

Site de John Suler :
http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html

Goldberg Mania Inventory :
http://www.psychologynet.org/gold.html

Échelles de personnalité de Myers-Briggs, MBTI :
http://skepdic.com/myersb.html
http://www.capt.org/The_MBTI_Instrument_/Type_Descriptions.cfm

Films cités.

Star Wars (1977), *La Guerre des Étoiles*, film de George Lucas.

The Matrix (1998), film de Larry Wachowski ; sortie nationale le 23 juin 1999.

The Beach (1999), *La Plage*, film de Danny Boyle ; sortie nationale le 16 février 2000.

eXistenZ (1999), film de David Cronenberg ; sortie nationale le 14 avril 1999.

Avalon (2001), film de Mamoru Oshii ; sortie nationale le 27 mars 2002.

RÉSUMÉ

Notre travail s'inscrit dans le contexte d'un goût grandissant du public adulte pour l'imaginaire (succès de *Harry Potter*, du *Seigneur des Anneaux*, des jeux vidéo …), ainsi que dans le questionnement actuel sur les usages (pathologiques ?) d'Internet (univers virtuel) et de jeux susceptibles d'occasionner un repli sur soi.

Nous avons réalisé une enquête auprès de deux populations de joueurs de jeux de rôle adultes, dans le but d'observer : 1) si l'investissement de mondes et de personnages imaginaires (jeux de rôle sur table) et imaginaires virtuels (jeux de rôle en ligne) était significatif d'un clivage de l'objet, d'une volonté de maintien dans la relation d'objet partiel et dans le principe de plaisir ; 2) ou s'il constituait au contraire un phénomène transitionnel, permettant au sujet de se construire et d'accéder à la relation d'objet total et au principe de réalité.

Nous référant aux théories freudienne et kleinienne, nous posons donc d'abord l'hypothèse que le sujet éprouve une angoisse de type paranoïde dont résulte la mise en place de mécanismes de défense (refuge dans la rêverie ; clivage du monde ordinaire et du monde imaginaire extra-ordinaire du jeu ; clivage de l'objet et relation d'objet partiel au sein du jeu et hors du jeu ; dissociation soi/personnage ; mécanismes de défense narcissiques). Puis nous postulons que cette angoisse paranoïde sera plus intense chez les joueurs en ligne que chez les joueurs sur table ; en conséquence, les mécanismes de défense cités ci-dessus seront mis en avant de façon plus marquée. Enfin, nous envisageons une alternative : nous référant à la théorie de D.W. Winnicott, nous posons l'hypothèse que le jeu de rôle est une forme d'objet transitionnel, que les espaces imaginaires et imaginaires virtuels investis par les joueurs constituent des aires intermédiaires d'expérience ; on s'attend à ce que les joueurs s'orientent plus tard vers des métiers où la Création tiendra une place prédominante.

Mots-clé : jeu de rôle, refuge dans la rêverie, relation d'objet, clivage, objet partiel, objet total, dissociation, mécanismes de défense narcissiques, objet transitionnel, aires intermédiaires d'expérience.

SUMMARY

Our work takes place in the context of an always growing taste of adults for fantasy (see *Harry Potter* and *Lord of the Rings* box-office success, the always developing computer-based role games market…) and also today's questioning of the (pathological ?) use of Internet (virtual universe) and games that could lead to withdrawal.

We studied two populations of adult role games in order to observe 1) if "investing" fantasized worlds and characters in both table and on-line role games could mean with respect to "object splitting", the will to stay in a "partial object" relationship, and the "pleasure principle" 2) or if investing in fantasized worlds could otherwise be a transitional effect, allowing the person to build itself and access to "total object" relationship and the "reality principle".

Referring to S. Freud and M. Klein, we first assess that the person feels paranoid fear that leads to defense mechanisms (dreaming as a refuge, split between the real and the fantasized worlds ; object splitting and partial object relationship in and out of the game ; "narcissical" defense mechanisms). Then we assess that this paranoid fear will be more intense for on-line players than for table players ; then the defense mechanisms would be more evident.

Concluding our study, we alternatively assess (now referring to D.W. Winnicott theory) that role-gaming is a kind of transitional object, that the real and the fantasized worlds are intermediate experience areas. We expect the players to orient themselves to professional activities where the creation process is central.

Keywords : role playing game, autistic fantasy, object relation, splitting, partial object, total object, dissociation, narcissical defense mechanisms, transitional object, transitional spaces.